FELIZ NATAL! NOVOS TRAILERS E UM DEMO DE PRESENTE
ação games
2 DETONADOS COMPLETOS:
Alucine! Todos os objetivos de
TONY HAWK 3
Vacine-se! Destrua o vírus
SYPHON FILTER 3
1081
DICAS E TRUQUES
MISTÉRIO
Lara Croft não vem para o Natal.
Cadê a heroína?
TECLA SAP
Saiba como é feita a adaptação
de jogos para o Brasil
PARA GUARDAR
Encarte especial com a comparação
definitiva entre GameCube e Xbox
E MAIS:
Spider-Man 2, Silent Hill 2, Ico,
Crash Bandicoot, Medal of Honor: Frontline,
Super Smash Bros. Melee,
Malice: Kat's Tale e outros
www.agames.com.br
Edição nº 170 Dezembro de 2001 R$ 5,50
ISSN 0104-1630 3451/1
00170
9 770104 163000
Abril

Recado ao irritante velhinho

Oi, gorducho.

Prepare-se porque neste Natal você ganhou um concorrente de peso e de penas. Eu, o Frango, vou dar os melhores presentes.

No Natal do Frango todo mundo ganha um roteiro para descobrir o paradeiro da musa Lara Croft, sumida desde *Tomb Raider – The Last Revelation*. Os meus fãs vão receber de bandeja todas as informações sobre um grupo de brasileiros que está desenvolvendo um jogo para Xbox.

Quem abandonar o hohoho e preferir o cococó leva uma reportagem completa sobre a adaptação dos games para o português. E escondidos nas minhas penas estão mais dois presentes incríveis: primeiro, um CD-ROM com o demo de *Fifa 2002* e com 27 trailers; segundo, o golpe de misericórdia: os leitores da *Ação Games* vão receber um guia completo e arrasador para escolher entre o Xbox e o GameCube. E além disso... Eu estou por aqui o ano todo e você só aparece no Natal!

Frango

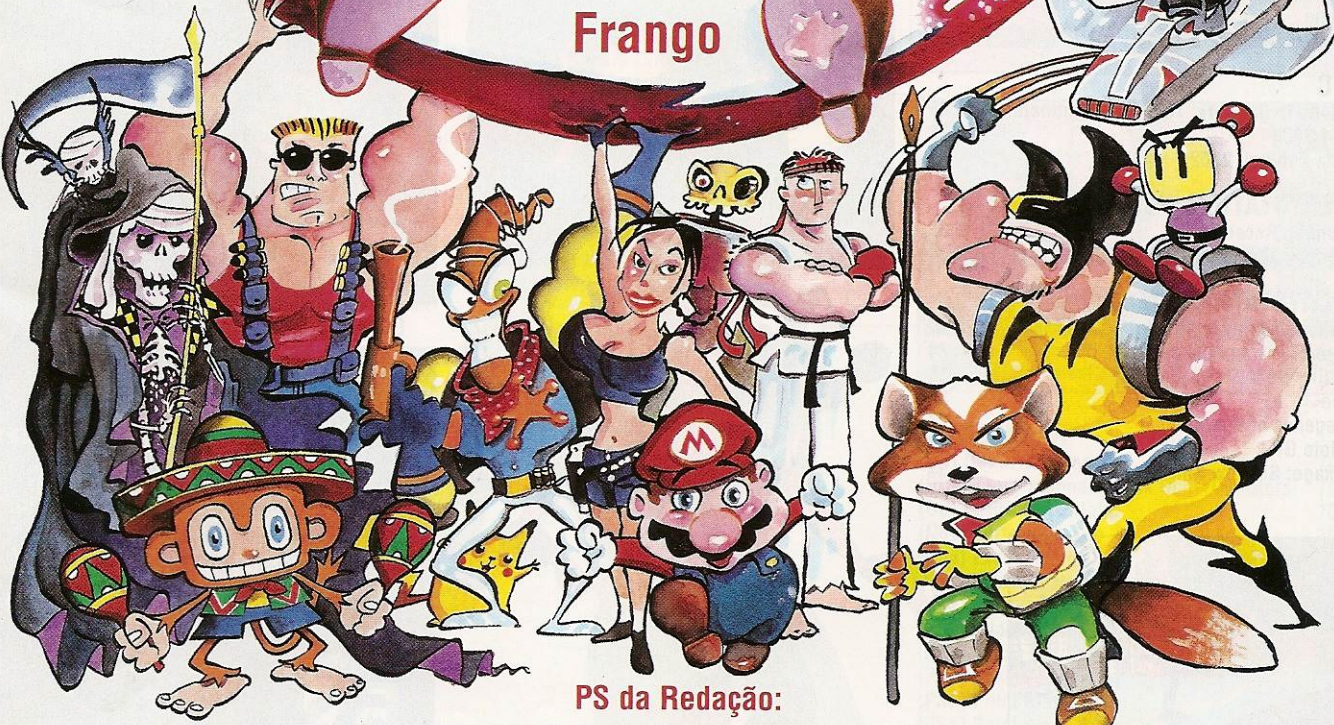



Ilustração: Biry

PS da Redação:

Nós da *Ação Games* desejamos um baita Natal e um Ano Novo excelente para você! Até 2002!
Noelly, Darius, Ailton, Érica, Fábio, Humberto, Nelson, Luciana, Thiago, Fernando, Felipe, Ronaldo, Rodrigo, Renato e Gustavo.

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

DESTAQUES

Encarte

Os itens ed... americana... Ziff Davis...

Escolha seu console - *Xbox X GameCu...*

52
Detonado/Syphon Filter 3 (PSX)

58
Especial/Brasil in the box

Índice

GameCube
O console

...iais foram originalmente publicados na edição norte-
...EGM (*Electronic Gaming Monthly*) e são propriedade da
...ishing Inc. Copyright © 2001 Ziff Davis Publishing Inc.

...a batalha vai começar

Arrasta-pé nos arcades

O conceito de dirigir

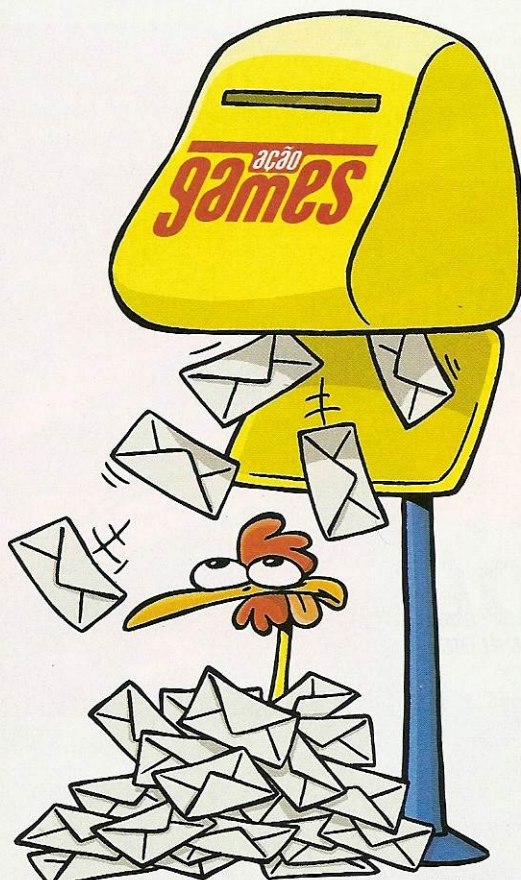
DICAS

Winners

GAMESHARK

Índice

FORTIFICADO COM
10
8 VITAMINAS E 2 MINERAIS
Kellogg's
Chokos
.com.br
o cereal on-line
BOL
Peso Líq
200
Cereal de Trigo
com Chocolate

Hoje em dia é assim:
você conhece
pela Internet, e no outro dia
já está comendo.
BOL
BRASIL ONLINE
www.bol.com.br
Chegou chokos.com.br, o primeiro cereal on-line. Tão diferente que só mesmo a Kellogg's e o BOL pra fazer uma coisa dessas. Não perca tempo, acesse logo o site e descubra jogos, MP3, promoções e muitos, muitos prêmios. Além disso você consegue criar o seu e-mail com antivírus do BOL, que pode ser acessado de qualquer computador, em qualquer lugar do mundo. chokos.com.br, o melhor lugar pra sua turma matar a fome e o tempo.
Loducca©

Mande seu recado e o seu desenho pra *Ação Games*.
Publicados ganham camiseta.
Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar
CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
E-mail do Frango: frango@abril.com.br.

Noves fora

Frango, não gosto de você, nem de galinha, nem de galo. Agora, falando sério, quero saber quando o preço do PlayStation 2 despencará. Sabe, é que estão sendo lançados outros consoles, como o GameCube e o Xbox, e a concorrência aumenta bastante.

Alessandro Marsele Duda Brum
(Ipatinga, MG)

Segundo o matemático Osvald de Souza, assim que a flutuação nas taxas cambiais diminuir, aliada ao aumento das reservas internas de dólares, além de o superávit na balança comercial existir, o preço cai... E quem sabe a ficha da Sony cai também e ela vem fabricar PS2 aqui para a gente não ter de importar. Ainda bem que seu sobrenome é Duda Brum e não Brum Duda, né? Próximo!

Fraldinha

Frango, tenho 9 anos. Estou escrevendo para dizer que gostei da revista, gostei também do seu "bom humor" e dos brindes. Assim, já que gosto de tudo, gostaria de fazer um pedido: me mandem algum brinde.

Antonio Marcos da Silva Ribeiro
(Alto Araguaia, MT)

Toninho, tenho menos de 2 anos e apesar disso já aprendi que estou me lixando para o que você pensa. Vai escrever cartinha para o Papai Noel, vai! Próximo!

Caiu a linha

Aí, "gente" da *Ação Games*, estou mandando um e-mail para dizer que adoro a revista e, aproveitando o espaço para falar, gostaria de dizer que...

Renner S. Buzatto
(Guarapari, ES)

Hahahá! Seu texto ficou igual ao seu cérebro, pela metade.

Traíra

Cadê as dicas de PlayStation? Cadê os lançamentos de PlayStation? Se vocês continuarem assim vou comprar a revista da concorrência.

Alex Marques Flora
(Por e-mail)

Não existe outra revista, não existe concorrência, não existe lançamento de PSX (a Sony só quer saber do PS2).
Ah, e não existe você...
Próximo!

Empacado

Caros amigos, quando é que vocês vão publicar o detonado de *ZOE: Zone of the Enders* (PS2)? Estou quase há um mês encalhado numa fase. Não consigo passar pelos campos de força que ficam nos túneis. Pessoal, pelo-amor-de-Deus, me socorram. Não tenho mais a quem apelar. Vocês são minha última esperança. Que tal, vão me ajudar?

Nilton de Souza Reis
(Porto Velho, RO)

Nem! Próximo!

Biblioteca boa, hein?!

Meu nome é Carlos, tenho 10 anos, estou na 4ª série, leio a *Ação Games* na biblioteca de minha escola e gostaria que me dessem um computador.

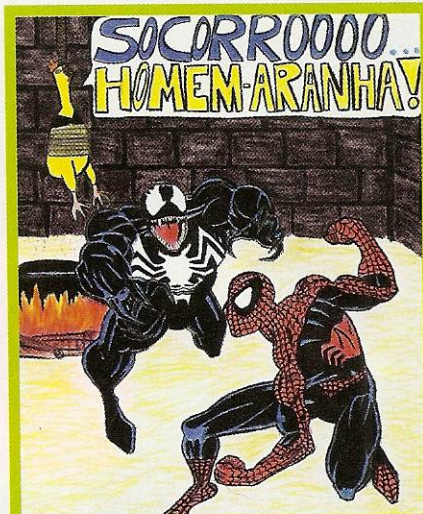
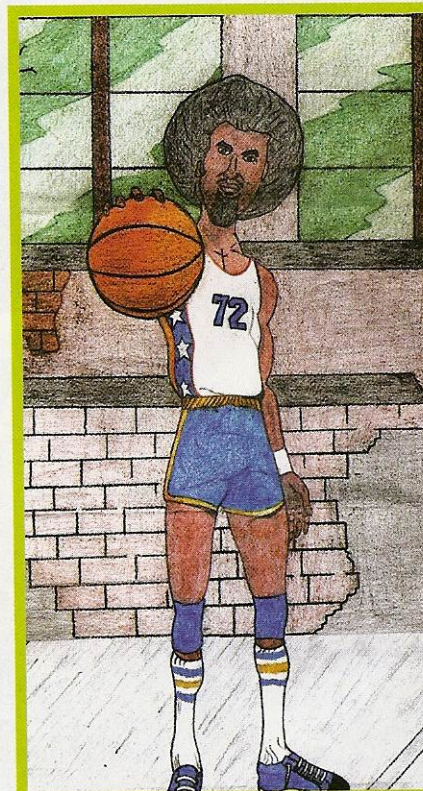
Carlos Josué Almeida de Oliveira
(Porto Alegre, RS)

Meu nome é Frango, nunca estudei e moro no poleiro. Quer um computador? Fale com o tio Bill Gates! Próximo!

Pára, Pedro; Pedro, pára

Aí, Frango, posso fazer uma pergunta? No galinheiro de onde você saiu, vocês jogam videogame antes ou depois de botar os ovos? E, pelo amor-de-Deus, não coloquem mais os pôsteres na capa da revista porque eu não gosto de arrancar a capa! E mande um alô para o pessoal do fórum da TSB.

Pedro
(Por e-mail)

Jogamos no mesmo horário em que você toma seu remédio, anormal! Não gosta de arrancar a capa, não arranque. Outro alô para os zé-manés do TSB. Próximo!

Esqueçam os brigões na frente, nesta cena o destaque é a atuação perfeita do ator Frango.
Suélen Monsini de Oliveira (Itajaí, SC)

Yo, bro! Alguém aí desafia o cara na quadra?
Antônio Carlos Neves de Jesus (Salvador, BA)

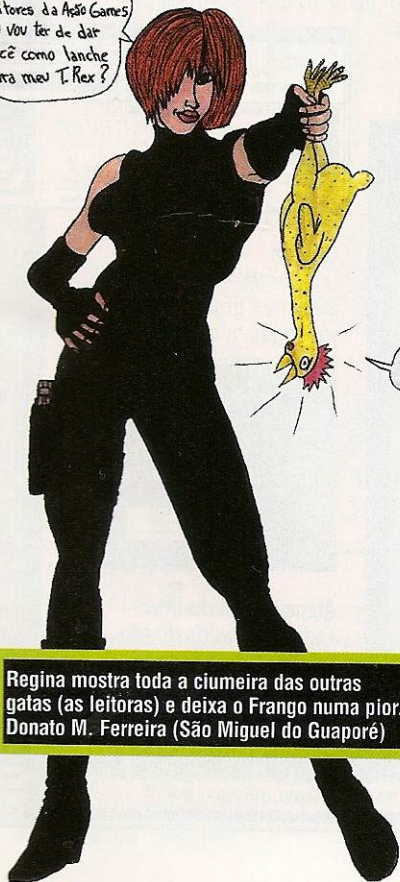
O leitor Ederson Garcia Gomes mandou um desenho de uma pomba feia pra caramba... Daí resolvemos jogá-lo fora e usar o desenho do amigo dele Lucas Neves (Sertãozinho, SP)

E daí?

Seguinte, galera, esse tal de Frango tá enchendo o saco! E, afinal, por que tirar a seção *Game da Gata*? Acho que o galináceo não é chegado em mulher.

Outra coisa que acho legal é a seção *Dicas & Truques* – que traz macetes para o Super Nintendo e para o Mega Drive.

Donato Mendes Ferreira
(São Miguel do Guaporé, RO)

Não gosto de você. Isso é pessoal e intransferível, portanto não escreva mais. Tirei o *Game da Gata* porque cansei de dividi-las com gente chata como você. Próximo!

Regina mostra toda a ciumeira das outras gatas (as leitoras) e deixa o Frango numa pior. Donato M. Ferreira (São Miguel do Guaporé)

What?

E aí, Chicken! Avise o pessoal da *AG* que adorei a *Ação Games Pocket* e que aguardo sedento por detonados de *Breath of Fire 4*, *Dino Crisis 2* e *Syphon Filter 2*. Também adorei aquele especial do SNES e espero conferir matérias também sobre outros videogames – valem até reportagens sobre os emuladores, OK?

Thanks, Chicken
Marcelo Pimentel
(Por e-mail)

You are not welcome, Mista Pimentel. This is Chicken, Frango's cousin. Live me alone. No more questions. No more strategies. No more anything. Next!

Ah, e se você não fala inglês, aperte a tecla SAP de sua revista e leia a tradução a seguir: não me amole!

Frango desprezível

Caro Frango pilantra, que sacanagem aumentar o preço da revista de R$ 4,90 para R$ 5,50. Isso é um atentado terrorista contra o nosso bolso. Se fosse só isso, tudo bem. Cadê o *Game da Gata* com a belíssima Sabrina Parlatore (é a quarta vez que eu peço)? Assim não dá, seu frango boiola. Parabéns ao Jubran (ilustrador das capas de *Ação Games*). A capa está sensacional.

Edinael Santos Lima
(Araucária, PR)

Pela quarta vez, vou explicar uma coisinha: aumentei o preço porque preciso lucrar mais e dar presentes bacanas e luxuosos para a Sabrininha, que tá lá em casa. Como consolo, tô te mandando o Jubran – de quem você gosta tanto – para passar as férias de fim de ano no seu quarto. Próximo!

Eu quero...

Olá, gente! Adorei as mudanças visuais da revista. A *AG* ficou radical! Ahhh! Também achei demais a revista (168) ter vindo com um CD com vídeos de games.

Pois é, mas tenho exigências a fazer:

1ª) Coloquem o *Game da Gata*.

2ª) Tirem o pôster da contracapa.

Ederson Garcia Gomes
(Sertãozinho, SP)

Você gostou das mudanças? Então fizemos algo errado. Isso não podia acontecer, porque não estou aqui para agradar o leitor. Quanto a seus pedidos, vamos lá:

1ª) Não.

2ª) Não.

Capitão Gancho

Oi, galera da *Ação Games*. Eu queria saber se os jogos do PS2 vão ou não ser pirateados... É porque os jogos originais não baixam da casa da centena... E mais uma coisa: ei, Frango, vê se pára de soltar a franga e vira homem, cara!

Mateus
(Por e-mail)

Se vão piratear PS2? Não, claro que não. Agora tenho de ir porque o Papai Noel acaba de buzinar numa Ferrari conversível ao lado do Saci-Pererê e do Coelhinho da Páscoa. Ah, e o Ursinho Peludo tá indo te pegar...

Revista errada

Caramba, chefe, você pode tirar qualquer coisa da revista, mas não a mulherada – não as verdadeiras. Por favor, mande elas na edição 169 novamente!

Adelino
(Por e-mail)

Adê, tirei as gatas apenas das edições que você compra. Pode checar nas outras, tá tudo lá. Próximo!

Vai ficar querendo

Eu não vou ficar elogiando a revista, porque não está do jeito que eu quero. De princípio, gostaria do detonado de *Tony Hawk 3* e do detonado do *Spider-Man 2*... E também de mais promoções descolando um console PS2.

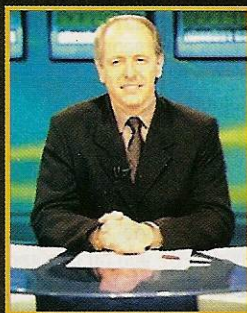
Alguém de Carapicuíba
(Por e-mail)

Pouco me importa o que você quer, mas você deu sorte. Viu a capa? Mas não acostume que eu não estou aqui para agradar você.

www.agames.com.br

O seu site de games (de cara nova!)

24 horas de arcade

O *AGames* visitou fliperamas para descobrir o que está pegando nos lugares que estão atraindo a presença de mulheres, executivos, pais e filhos e até bebezinhos. Ah! Outra coisa que percebemos foi a invasão das máquinas que exigem algo mais além de agilidade nos dedos.

Milton Leite fala com o *AGames*

O dono da voz de *Fifa Football 2002* (PC) bateu um papo exclusivo com os repórteres do *AGames*. Além de falar sobre o jogo e sobre a experiência de ser um dos primeiros jornalistas esportivos a narrar um jogo virtual, Milton revelou: "Narrar *Fifa* me fez despertar um lado ator, que eu mesmo desconhecia".

Jogos online

Curte um joguinho na net? Então não entre no campo dos jogos online do *AGames*. Lá só tem jogão. Confira e opine.

De cara nova

O *AGames* está de cara nova e conteúdo mais caprichado. Matérias especiais estão no *Repórter AG* e no *Caldeirão*. O site tem jogos online, rádio, demos, loucuras do Frango e muito mais. Veja só:

Repórter AG
Notícias quentes, entrevistas e as principais novidades do mundo dos games

Frangonews
"Esta é a melhor seção do site. Confira ou continue a ser um manezão. Próximo!"

Gatas Digitais
Jill Valentine, Aki Ross, Sete Zoom, Lara Croft e outras heroínas digitais estão aqui.

Rádio AGames
O que o ouvido de um gameiro quer ouvir é o que a *Rádio AGames* gosta de tocar.

Demos
O *AGames* está cheio de amostras grátis (de jogos, é claro!).

Atenção, internautas:
Todo o conteúdo do site *AGames* está sendo disponibilizado para o novo site. Você não vai perder nada!

Enquetes

A gente pergunta e você responde:

Rolou!

O que você gostaria que se tornasse tema de jogo?
Total de votos: 4.256

1º Trânsito urbano (chegando ao seu destino sem estressar, nem bater o carro, o motorista se torna um herói) 1.741 **(41%)**
2º Azaração nas baladas (quem se der bem, progride para outras etapas) 1.379 **(32%)**
3º Pipas (sua missão: cortar pipas dos adversários, fazer cerol etc...) 617 **(14%)**
4º CPI do futebol (organizar as sessões e dar os veredictos finais seriam suas funções) 307 **(7%)**
5º Queda-de-braço (objetivo principal: encostar a mão dos adversários na mesa usando sua força) 212 **(5%)**

Comentários: a missão impossível de não estressar no trânsito foi a opção de jogo campeã na net. Aqui na redação, como todo mundo é muito relax, o jogo de pipa foi o vencedor. Os mais animadinhos propuseram habilitar personagens secretos, como garotinhos que saem correndo atrás das pipas que estiverem boiando.

Rolando agora!

Qual é o melhor presente que poderia aparecer embaixo de sua árvore de Natal?
1) Uma cueca branca com bolinhas amarelas e uma freada de bike ao centro.
2) Um Xbox acompanhado pelos ETs de *Oddworld: Munch's Oddysee*.
3) Um GameCube com um bigode postiço de Mario dentro da caixa.
4) Um PlayStation 2 e um saquinho com o suor dos atletas virtuais de *Winning Eleven*.
5) Contento-me com o sorriso do meu avô, que tem apenas dois dentes na boca.

Toda sexta-feira (menos nos feriados), 19h, rola bate-papo com a Redação *Ação Games* no UOL (www.uol.com.br).

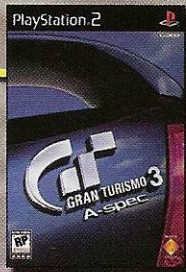
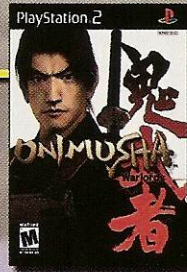
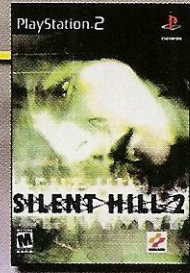
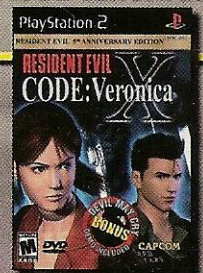
FUJA DO CONTRABANDO! PLAYSTATION COM GARANTIA, SÓ NA DIRECT SHOPPING.

PLAYSTATION 2
3x R$ 519,67
OU EM 12x R$ 156,00

TIME CRISIS 2
Toda a ação do Arcade agora na sua casa, incluindo a nova pistola GunCon 2 da Namco. Você enfrentará a organização Neodyne tentando impedir que lancem 64 satélites militar sobre locais estratégicos do planeta. O jogo oferece três modos: Arcade com 1 pistola, 2 jogadores em tela dividida e 1 jogador com 2 pistolas (a segunda pistola não acompanha o jogo).
3x R$ 109,67
OU EM 12x R$ 33,00

CONTROLLER PS2
3x R$ 49,67

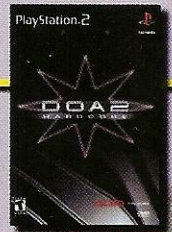
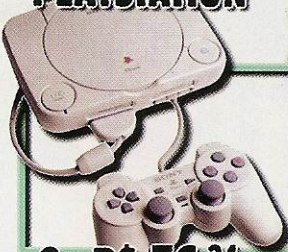
CARTÃO DE MEMÓRIA PS2
3x R$ 49,67

GRAN TURISMO 3

ONIMUSHA

SILENT HILL 2

RESIDENT EVIL CODE VERONICA

F 1 - 2001

FORMULA 1 2001

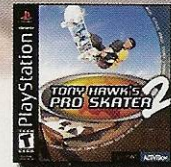
3x R$ 69,67
OU EM 12x R$ 21,00
CADA

TEKKEN TAG TOURNAMENT

DEAD OR ALIVE 2

PLAYSTATION
3x R$ 76,34
OU EM 12x R$ 23,00

CONTROLLER PS1
3x R$ 31,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS1
3x R$ 24,67

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

3x R$ 69,67
OU EM 12x R$ 21,00
CADA

FINAL FANTASY IX

Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 26/10/01 à taxa de R$ 2,78 - sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - Juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 31/12/01 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles fornecidos no sistema NTSC.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/sony **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO PA11CA

Arrasta-pé

Haja sola para queimar acertando os passos nos tapetes de dança que são mania nos fliperamas

Agora você vai querer uma sapatilha. Desde que a Konami lançou o *Dance Dance Revolution*, nos anos 90, vem aumentando o número de dançarinos de fim de semana nos fliperamas. Na máquina, o jogador deve coordenar os movimentos dos pés com o ritmo mostrado na tela. É claro que a coordenação nem sempre é o forte do pessoal, por isso dá para imaginarmos os micos...

O gameiro fica sobre uma plataforma que possui indicações de onde pisar, seguindo a velocidade das músicas. Aliás, música é que não falta. Tem de funk a hip hop, passando por rock e pagode. Tudo a gosto do freguês.

Tanto esse game é bom, que o povo acabou obcecado e os marmanjos fazem fila para requebrarem-se na frente de todo mundo.

Várias versões foram lançadas. Adaptações caseiras também chegaram, permitindo jogar tanto nos videogames como nos computadores. Para não perder o ritmo, controles em forma de tapete ajudam a criar o clima de danceteria em casa.

No Brasil há menos de dois anos, os títulos de dança invadiram os fliperamas e arrastam verdadeiras multidões para a diversão.

Nelson Alves Jr.

Foto: Leo Feltran; Montagem: Fábio Figueiredo

nos arcades

Ginástica barata

Cada ficha nos fliperamas custa entre R$ 1 e R$ 2, em São Paulo. O tempo de uma partida pode chegar a 10 minutos, de acordo com o grau de experiência do dançarino. Se o desafiante realizar os passos corretamente, mais músicas aparecerão, podendo totalizar três. Cada faixa dura entre 2 e 4 minutos. Por R$ 10, pode-se jogar por mais de uma hora, brincar para valer e ainda perder uns quilinhos.

Escolha sua turma

Entre a galera que chacoalha o esqueleto nas máquinas, há dois tipos diferentes de dançarinos. O primeiro é o pontuador, que é o especialista em recorde. O objetivo do sujeito é fazer o máximo de pontos possível, sem importar-se em pagar mico com movimentos desordenados e sem ritmo. Já o detalhista prefere exibir elegância, com passos sincronizados e corretos. Nesta categoria encaixa-se João Umberto Ciocca, de 17 anos, que freqüenta as máquinas há seis meses. Ele diz que é necessária muita coordenação motora para uma boa apresentação.

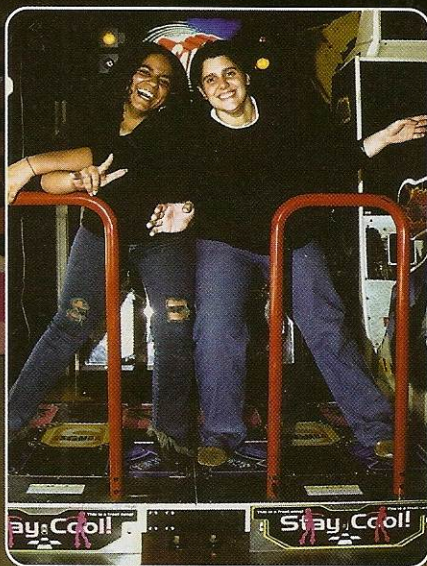
O cara costuma dançar cerca de três horas diárias. "É um exercício que custa pouco e ajuda manter a forma", explica. João, apesar de jogar sozinho, prefere brincar em dupla. A companheira de partida é Luana Mara Camperlingo, de 17 anos. Ela costuma passar no fliperama quando não tem aula. "Dançar em dupla é melhor. Dá para fazer coreografias caprichadas", fala.

Já pelos pontuadores está Anderson Lopes Almeida, de 20 anos. Dançarino desde abril deste ano, ele treina cinco horas diárias, mas já chegou ao absurdo de ficar um dia inteiro no fliperama. "O jogo tinha acabado de chegar e me entusiasmei. Varei do meio-dia às 6 horas do outro dia", fala. A preocupação dele é decorar o movimento das setas para detonar. E o mais interessante é que "quanto mais rápida a música, melhor", diz. Para demonstrar o que falava, Anderson mandou 222 perfects no hard, numa única música. Mas, humilde, diz que não joga muito bem...

A dupla João e Luana costuma brincar com freqüência nos fliperamas perto da escola sem preocupação com pontos (*acima*). Já Anderson (*ao lado*) parece um alucinado dançando, sempre em busca do placar mais alto

"É coisa de retardado!"

Na contramão da maioria, vem Angelina Ochialini, de 17 anos, que detesta todo tipo de jogos de dança. "Me fala uma balada em que se dança deste jeito?", dispara, apontando para a máquina. "É muito estúpido!". Angelina, que prefere jogar *Tekken* e *Gran Turismo* no PlayStation, diz curtir dança, mas em locais apropriados. "Meu negócio é ficar em casas noturnas de fim de semana, isso sim é divertido."

Fotos: Eduardo Svezia

Angelina (*direita*) curte uma balada de fim de semana, mas odeia dançar na máquina

Para jogar em casa

Quem prefere não pagar mico na máquina pode transformar o assoalho da sala em pista de salão. Há jogos de dança para videogames PS2, PSX e N64. O *Dance Dance Revolution* é o mais famoso, com várias versões disponíveis. Outro muito divertido é a série *Bust-A-Move*. Ambos aceitam o uso de joystick especial em forma de tapete, que imita perfeitamente os arcades.

Os computadores também arriscam seus passos. Usando emuladores é possível não só usar as versões dos videogames, mas também títulos exclusivos. Alguns sites possuem programas, músicas e até vídeos com profissionais em ação. Caso do www.3rdremixdance.hpg.com.br e do www.pumpstreet.com.br.

Mar em

Altas ondas, manobras radicais e um visual de cinema para você surfar

Jogar *Transworld Surf* só não é a mesma coisa que pegar onda ao vivo e em cores porque isso ainda é impossível só com o console. Mas o jogo é tão bom e o visual é tão perfeito que você vai até sentir cheiro de mar.

Para quem não conhece, *Transworld Surf* é o nome da "bíblia" do surfe nos EUA.

Este é o melhor game de surfe já feito até hoje, desde o capricho dos cenários até a pesquisa feita para a construção de personagens feitos a partir dos melhores surfistas do circuito mundial.

Mas os atletas virtuais também vão pegar gosto pela coisa. Vão poder escolher entre várias feras para executar manobras de dificuldade variada.

As manobras foram produzidas a partir dos movimentos realizados pelos campeões de carne e osso. Dá para fazer das batidas simples até os dificílimos tubos, passando por floppers.

As praias também foram escolhidas com cuidado pela equipe. Tudo para garantir a você um gostinho do que é surfar nas melhores ondas do planeta.

Humberto Martinez

Lançamento: dezembro (X), 2002 (PS2)

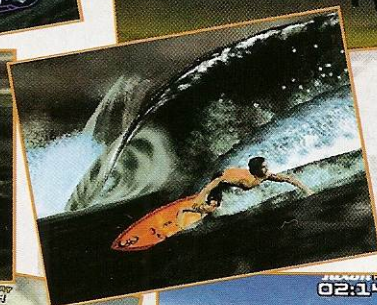
fúria

O melhor surfe do mundo

Esqueça os catastróficos games de surfe. *Transworld Surf* é ótimo. A começar pelas ondas: uma nunca é igual a outra. Você não precisa ficar o tempo todo na mesma marola. Dá para pegar uma onda, apavorar nela e sair para pegar a próxima... Afinal o oceano inteiro está a seu dispor.

Você vai sentir o peso do realismo com águas magníficas. Escuta-se o barulho ensurdecedor de ondas enormes e rolam até mudanças climáticas. O resultado visual embasbaca qualquer surfista e dá direito a efeitos de reflexos e transparência na água.

Para ficar mais no clima do esporte, você pode selecionar uma das 25 faixas musicais no melhor dos estilos surf music e punk rock. Nos bastidores, bandas de qualidade, como NoFX e Downset.

Para jogar *TS*, você vai precisar enfrentar atletas controlados pelo computador. Os caras podem fazer manobras mais legais que as suas e até atropelá-lo.

Não tem para ninguém! O mundo do surfe virtual nunca viu nada como *Transworld Surf*

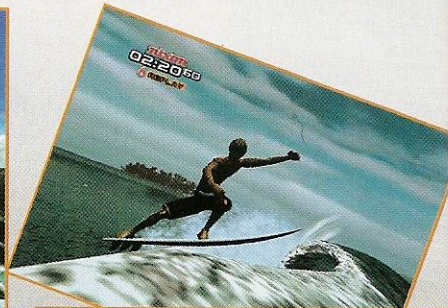
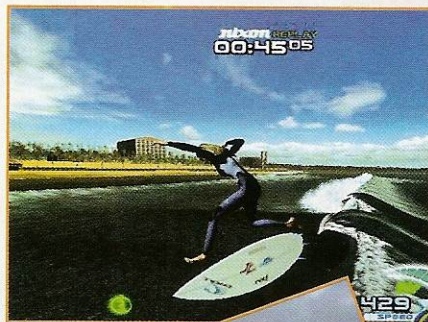
Surfe com cobertura de skate?

Pode parecer estranho, mas acrescentar os movimentos mais malucos de skate foi uma das grandes sacadas dos produtores de *Transworld Surf*, na hora de fazer o jogo.

Além das manobras comuns ao surfe, há mais de 30 outras copiadas do skate, como backslides, grinds e kickflips.

O resultado é interessante, apesar de alguns dos movimentos parecerem meio exagerados ou até impossíveis de fazer na água, sem o concreto por baixo do shape.

Mesmo assim, a maioria acaba impressionando pelo realismo e pela alta dificuldade de ser realizada. Principalmente quando se trata de mostrar a técnica e as características de cada atleta na hora em que escolhem uma onda.

As manobras não servem apenas para curtir as ondas ou impressionar as gatas, mas também para garantir uma foto na galeria de feras da revista *Trasworld Surf*.

As manobras inspiradas no skateboarding são pura viagem, mas acrescentam mais uma dose de maluquice ao game

Reis das ondas

Andy Irons
Considerado o rei da nova geração, executa uma lista de manobras arriscadas.

Chris Ward
É especialista no estilo livre. O destaque são as manobras aéreas.

Christian Fletcher
Realiza altas manobras voadoras do mundo – algumas são quase impossíveis.

Cory Lopez
É bem veloz e mistura slides e snaps com manobras aéreas.

Dan Malloy
Mostra potencial e ganha fama entre os grandes especialistas em tubos.

Fred Patacchia
Fred vai abandonar o nível amador e integrar-se aos profissionais.

Jason Collins
Arrepia em manobras aéreas e usa técnicas de skateboarding.

Rochelle Ballard
Rochelle, única mulher no circuito, tem como especialidade realizar o clássico tubo.

Shane Dorian
Esbanja técnica em saltos enormes e em manobras lipslides.

Shaw Barron
Mistura manobras de skateboarding, como ollie e grab ao surfe.

Taj Burrow
O australiano revela que sua arma principal são as voadoras.

Taylor Knox
Taylor é a maior lenda no surfe atual graças à habilidade e à energia de sobra.

Tim Curran
Um dos mais velozes do planeta. Ele gosta de manobras como alley-oop.

Na língua do surfe

slides: rasgar a onda

snaps: levar a prancha ao pico da onda

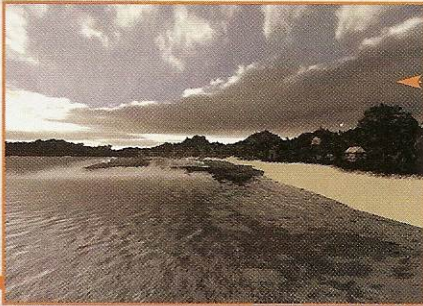
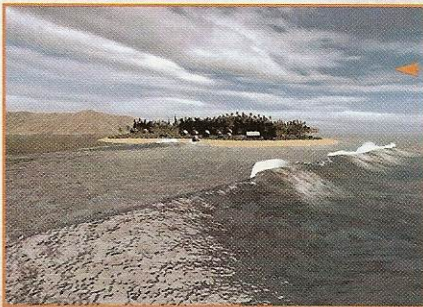
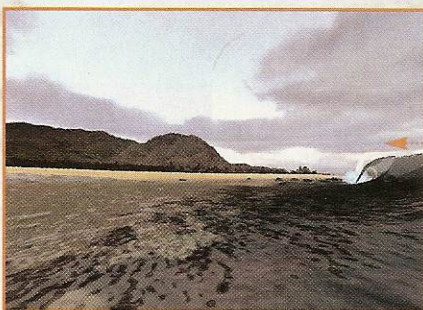
aéreo: sair voando da onda

tubos: passar por baixo da crista da onda

lipslides: rasgar a crista da onda

ollie: sair da água

grab: segurar a prancha na manobra

alley-oop: ficar de ponta cabeça

Onde surfar?

Fort Point (Estados Unidos)
A correnteza é fortíssima, e a água, gelada. Além de oferecer vista da prisão de Alcatraz e da ponte Golden Gate, Fort Point, em São Francisco, é cheio de tubarões.

Hossegor (França)
A melhor praia da Europa oferece ondas ótimas à realização de tubos e manobras aéreas... Sem esquecer das gatas fazendo topless na areia.

Pipeline and Backdoor (Estados Unidos)
O pico mais conhecido do mundo fica no Havaí. Apesar de ser considerado muito perigoso para o esporte, todo surfista sonha com as ondas desse pico.

Huntington (Estados Unidos)
Não é o ponto preferido dos surfistas. Suas águas são fedorentas por causa da lotação de pessoas. Porém há um cais enorme que proporciona ótimas fotografias.

Tavarua (Fiji)
Conhecida por ser uma espécie de segredo entre os surfistas, pelo difícil acesso, Tavarua oferece ondas enormes e propícias a manobras mais complexas.

Kirra Point (Austrália)
É uma ótima praia para iniciantes. O fundo é de areia e, portanto, livre dos perigosos corais. Suas ondas são rápidas e a praia está sempre cheia.

Witches Rock (Costa Rica)
Ondas rápidas e cenário paradisíaco são alguns dos atrativos da "Pedra das Bruxas", uma das praias mais escondidas e preferidas dos surfistas latinos.

Teahupoo (Taiti)
Cuidado! Teahupoo tem a fama de gerar as ondas mais fortes e ameaça até mesmo os profissionais do esporte. Suas seqüências podem durar até 15 minutos.

G Land (Indonésia)
Na gigantesca praia conferem-se ondas bem fortes. Surfar nela pode ser extremamente perigoso, principalmente porque o local está cheio de corais.

13
10
14
11
2
3
7
1
8
9

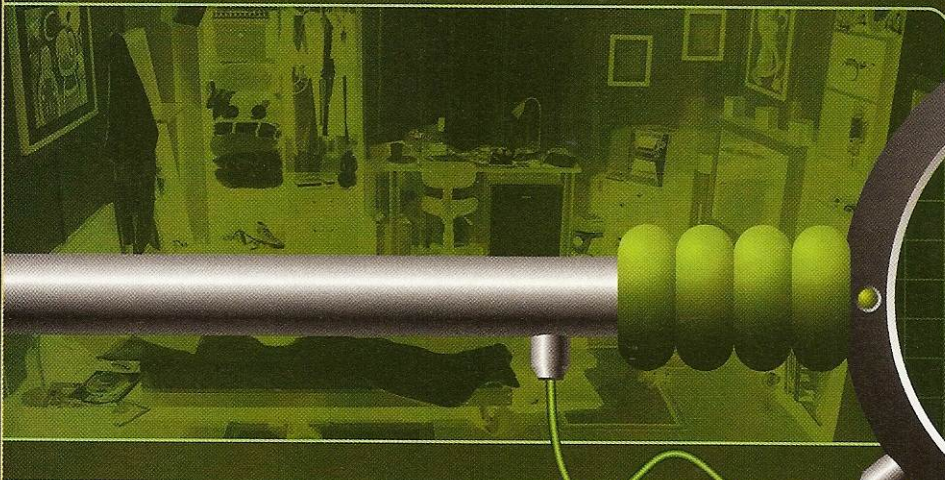



Foto: Leo Feltran

Proteja seu quarto

Cama confortável, TV grande, som, videogames, jogos infinitos e um frigobar bem equipado. Itens básicos para você mudar para o seu quarto e só sair para reabastecer. Para esse lugar atingir a perfeição, só falta um scanner de digitais que impede intrusos mal-intencionados de entrar em sua fortaleza.

Agente secreto codinome Mãe? O dispositivo aciona uma catapulta que a leva automaticamente de volta à sala, onde ela pode continuar a ver novelas ou para a cozinha, onde vai preparar quitutes para seu frigobar! Irmão espião? O alarme aciona emergência máxima e ele é transportado para a convenção nacional das fãs dos Backstreet Boys e da Britney Spears!!!

Érica Assan

1) Discman Aiwa: R$ 199,00
2) Frigobar Consul: R$ 399,00
3) Telefone sem fio GE: R$ 119,90
4) Home Theater Sony: R$ 2.290,00
5) Micro System Panasonic: R$ 1.199,00
6) TV Sony Vega 34 polegadas: R$ 3.499,00
7) Telefone celular Motorola: R$ 799,00
8) Cama Rock solteiro: R$ 464,00
9) Criado-mudo Rock coluna: R$ 186,00
10) Armário Valete: R$ 486,00
11) Cadeira Drops: R$ 238,00
12) Gaveteiro Orgânica: R$ 242,00
13) Espelho Resting: R$ 198,00
14) Mesa Tampo Bronx: R$ 255,00
15) Rack Blok baixo: R$ 477,00
16) Estante Book Shelf: R$ 285,00

Eletrônicos
Ponto Frio: SAC 0800-901855
Loja Shopping Lar Center
Tel.: (11) 6222-2847
www.pontofrio.com.br

Móveis e acessórios
Tok & Stok: SAC 0800-160161
Loja Shopping Lar Center
Tel.: (11) 6222-2898
www.tokstok.com.br

Preços sugeridos ao consumidor e sujeitos a alterações.

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

O conceito de dirigir

Simulador de corrida da Polyphony trará apenas protótipos de veículos japoneses

Legends of Wrestling

Só não vale beijo na boca

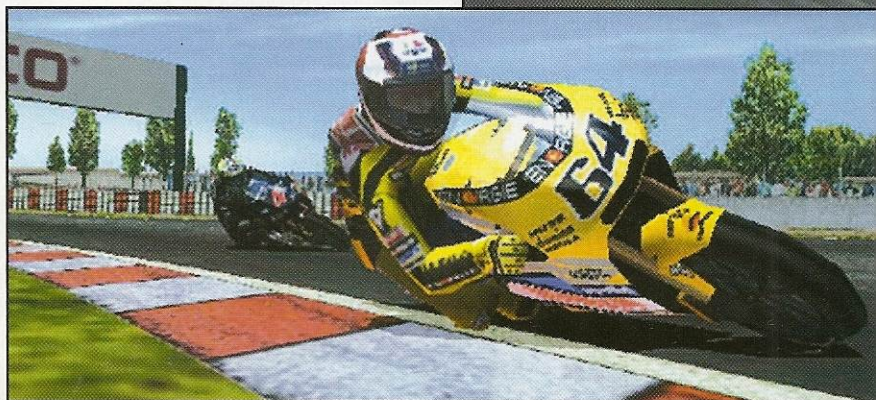
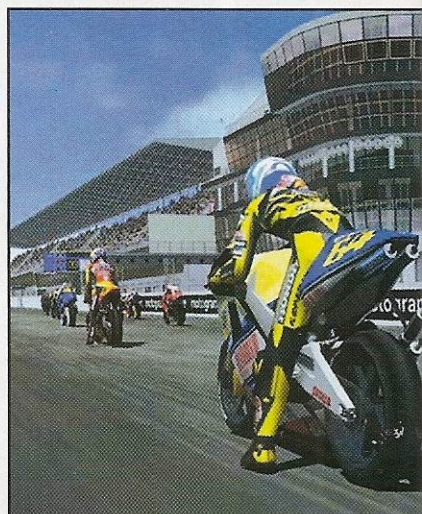
Os fãs da empolgante pancadaria teatral já podem começar a pular de alegria, pois as maiores lendas da luta livre estarão reunidas num só game. São mais de 30 brutamontes com visual caricato à sua disposição. Feras como Bret Hart, Terry Funk e Hulk Hogan são alguns deles. Os combates rolarão dentro e fora dos ringues, com arame farpado e outras armadilhas espalhadas pelo cenário. O visual do título impressiona, porém não mais do que a infinidade de golpes disponíveis desses eternos campeões.

Luta, Acclaim Entertainment Incorporation
Lançamento: dezembro

Moto GP 2

Velocidade máxima

Superaceleração e trilha sonora techno vão alucina-lo na seqüência desse torneio virtual de motovelocidade. Antes de inscrever-se na competição, você poderá cumprir mais de 70 provas de pilotagem e provar a perícia. Máquinas envenenadas de marcas famosas, como Honda, Suzuki e Yamaha estarão disponíveis para barbarizar em pistas pela Catalunha (Espanha), Assen (Holanda), Le Mans (França) e outras locações. Efeitos climáticos, como tempestades e neblina, aumentam o desafio e completam o espetáculo.

Corrida, Namco Limited
Lançamento: dezembro

O melhor simulador de automóveis ganha versão inédita em 1º de janeiro de 2002. A Sony anunciou *Gran Turismo Concept 2001 Tokyo*. O jogo trará, como de praxe, marcas do calibre de Mazda, Nissan, Subaru e Toyota. Aliás, desta vez serão apenas carangos de montadoras japonesas.

A inovação é que só protótipos estarão na sua garagem. São carros que dificilmente serão fabricados. A vedete é o modelo Pod. A máquina foi criada em conjunto entre a Sony e a Toyota e, segundo as fabricantes, possui sentimentos. Quando nervoso, uma luz vermelha aparece. Se alegre, a coloração fica azul. Doideira. Quanto ao resto, fique tranqüilo. Continua sendo *Gran Turismo* na melhor forma.

A qualidade visual é a mesma do *GT3* original – ótima.

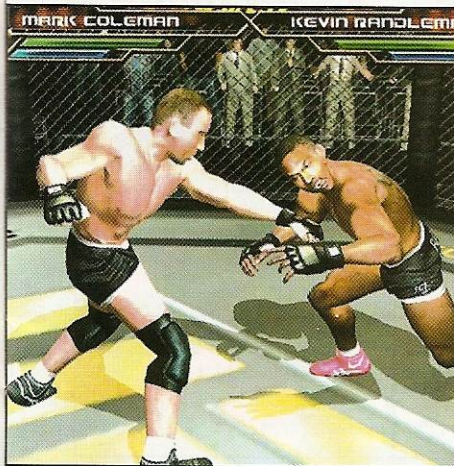
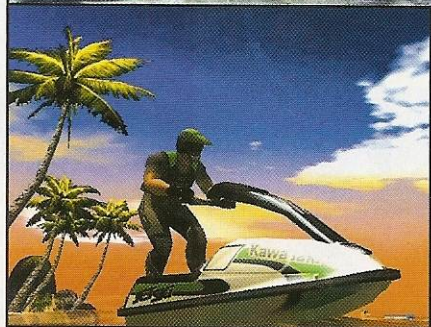
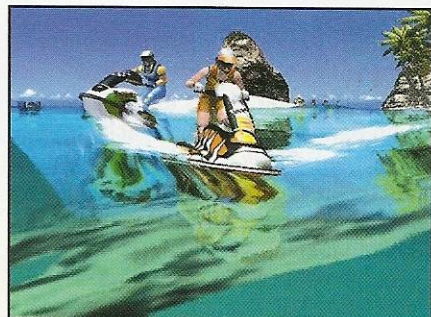
O grande barato é o preço do jogo, que custará cerca de US$ 25. Versão norte-americana? Nada foi dito.

Corrida, Polyphony Digital Incorporation de 2002
Lançamento: janeiro de 2002

Wave Rally

Sem fazer água

Apoiada pela Kawasaki, marca famosa de motocicletas e de jet skis, *WR* promete ser o primeiro game náutico decente num console da Sony. Os reflexos e ondas vistos pelos trajetos em praias ensolaradas, pântanos obscuros, lagos cristalinos ou mesmo pelos canais de Veneza são incríveis. Aliando os belos gráficos à proximidade da câmera e à velocidade alucinante, os competidores sofrerão uma overdose de adrenalina.
Para completar o show, será possível fazer manobras insanas, como superman e backflip.

Corrida, Opus Corporation
Lançamento: sem previsão

Ultimate Fighting Championship: Throwdown

Apanhe feito homem

O mais técnico e violento torneio de artes marciais do mundo promete redimir-se. Produzido pela equipe responsável pelo terrível fracasso *UFC* para PSX, o game trará acirrados campeonatos e modos de jogo em que você terá que treinar e desenvolver seu lutador. Mais de 20 máquinas de matar estarão disponíveis, entre elas os brasileiros Marco Ruas e Pedro Rizzo, além de lendas, como Dan Severn e Maurice Smith. Você pode ainda criar seu próprio guerreiro, decidindo das tatuagens aos estilos de combate.

Luta, Opus Corporation
Lançamento: 2002

E a seguir: outros lançamentos

PlayStation 2

Deus Ex: The Conspiracy

Tiroteio e muita adrenalina em climas futuristas (dezembro)

Final Fantasy 10

O maior clássico dos RPGs como você nunca viu (2002)

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Violência em dobro no recente presságio de sangue (dezembro)

Space Race

Pernalonga e companhia vão tirar os maiores rachas (março de 2002)

Super Smash Bros. Melee

Nintendo na arena

Invente as lutas mais malucas entre os maiores astros do mundo dos videogames. Sua imaginação é o único limite

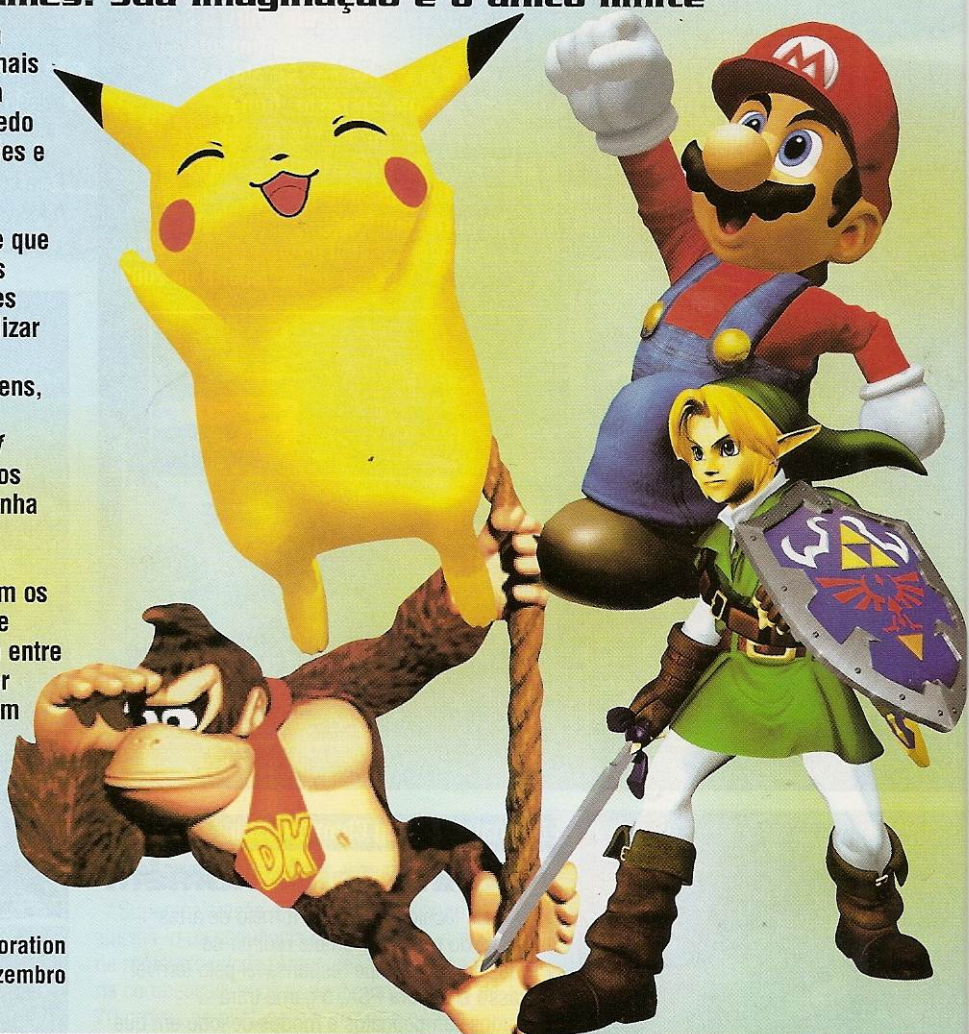
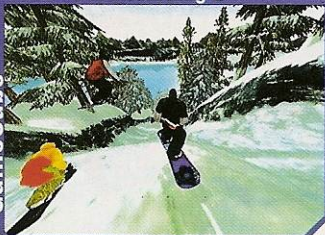
Prepare-se para a mais maluca batalha de todos os tempos. Os mais queridos personagens da dinastia Nintendo foram selecionados a dedo para um campeonato em que vilões e heróis lutam de igual para igual.

Mario vs. Link, Ganondorf vs. Bowser, Yoshi vs. Kirby. Confesse que você alguma vez imaginou duelos entre esses astros dos seus games favoritos. Pois bem, além de realizar esses confrontos históricos, você poderá controlar outros personagens, como Samus (*Metroid*), Pikachu (*Pokémon*), Sheik (*The Legend of Zelda*). Todos são bem desenhados e até parecem de borracha, tamanha a quantidade de detalhes.

Toda a pancadaria rola numa velocidade tão alucinante que nem os olhos mais ágeis captam tudo que acontece. As batalhas acontecem entre quatro jogadores e podem-se usar golpes e magias devastadoras com comandos simplificados.

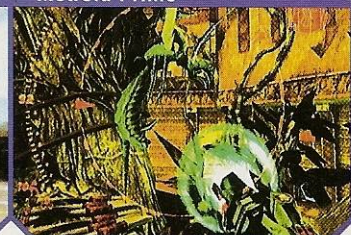
Quer mais novidades? Espere por muitos cenários inéditos, personagens secretos, novos pokémons para ajudá-lo, muitas missões solo e animações de cair o queixo.

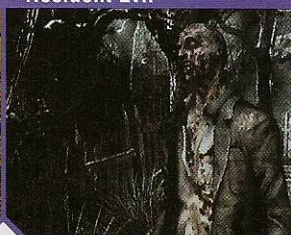
Luta, HAL Laboratory Incorporation
Lançamento: dezembro

Preview GameCube

1080º Snowboarding 2

Muita adrenalina e velocidade congelante (2002)

Gold Star Mountain

Carismático e desafiante como manda a tradição (2002)

Metroid Prime

Detone alienígenas num ritmo de ação alucinante (2002)

Resident Evil

O terror vai voltar com forças dobradas, prepare-se! (2002)

Rune

Discípulos de Sakura?

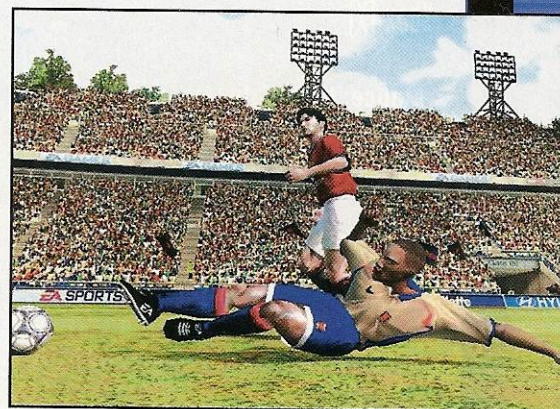
Criativo e desafiante, *Rune* mistura elementos de RPG com pancadaria e estratégia. Num ambiente mágico, você controlará uma princesa (arghhh!) e terá a missão de encontrar uma carta sagrada com poder para expulsar um demônio que aterroriza o mundo. Você não é a Sakura, mas vai encontrar centenas de outras cartas, algumas com poder de evocar enormes criaturas para a batalha e outras para conjurar feitiços. Apesar de o grafismo ser simples, o desafio e a trama envolvente tornam a jornada interessante.

RPG, FromSoftware Incorporation
Lançamento: sem previsão

Bloody Roar Extreme

Pancadaria para feras

Atice o instinto animalesco e lute pela própria vida nessa eletrizante pancadaria. O game é basicamente igual à versão lançada para PS2, porém conta com gráficos ainda melhores, texturas mais detalhadas e novos lutadores. São mais de 14 personagens disponíveis, todos com poder de se transformar em animais como leão e urso. Seus golpes ganharão ainda mais efeitos de impacto visual, aumentando a adrenalina da batalha. Os brigões de plantão vão aprovar os enormes combos e a dificuldade insana.

Luta, Hudson Soft
Lançamento: 2002

Fifa Soccer 2002: Road to Fifa World Cup

A mesma pelada de sempre

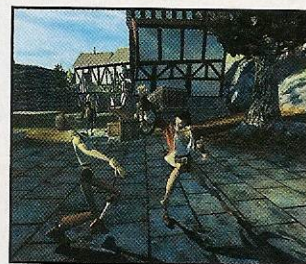
A bola vai rolar mais redonda no novo *Fifa Soccer*, porém não espere por mudanças radicais. Apesar do visual destruidor, o futebol mantém o realismo baixo no domínio de bola e chutes razoavelmente exagerados. Novidades como juiz rigoroso, tira-teimas dos impedimentos e controle da inteligência artificial tornam o título mais atraente. Haverá 16 ligas mundiais com mais de 500 times consagrados para o seu deleite, incluindo equipes brasileiras como Corinthians, Flamengo e Atlético Mineiro.

Esporte, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: dezembro

Galleon: Islands of Mystery

O irmão de Lara Croft

Outra obra-prima criada por Toby Gard (inventor de Lara Croft) vai emplacar nas águas da aventura virtual. Com *Galleon: Islands of Mistery* você controla o capitão Rhama Sabrier, o herói que explora os mais belos cenários dos Sete Mares para saciar sua sede por mistérios (está no sangue da família...). O cara é mestre em artes marciais, escala rochedos, nada entre peixes perigosos e conquista as mulheres como ninguém. As atrações do game são constantes, como também as piadas e os quebra-cabeças.

Ação, Confounding Factor
Lançamento: março de 2002

Sgt. Cruise

Brinquedos deixam de brincadeira e botam pra quebrar (2002)

Soul Calibur 2

Gráficos maravilhosos e muito realismo nas batalhas (2002)

Tony Hawk's Pro Skater 3

As lendas do skate em sua melhor performance (dezembro)

Virtua Striker 3

Prepare-se para uma pelada do jeito que o brasileiro gosta (2002)

Malice: Kat's Tale

Os deuses devem estar loucos

Bem nervosa, a jovem Kat tem um martelo que causa a inveja de qualquer marceneiro

Vamos lá, misture um punhado de deuses furiosos, adicione uma colher de enigmas maquiavélicos e acrescente duas xícaras de garota com aparência inocente. Essa é a receita de *Malice KT*, uma aventura cheia de quebra-cabeças da plataforma Microsoft.

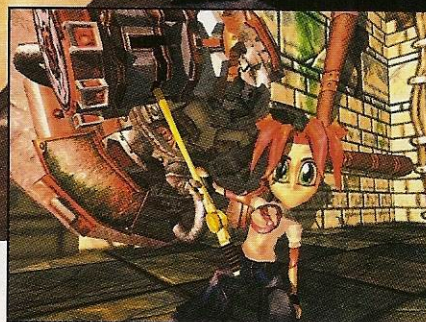
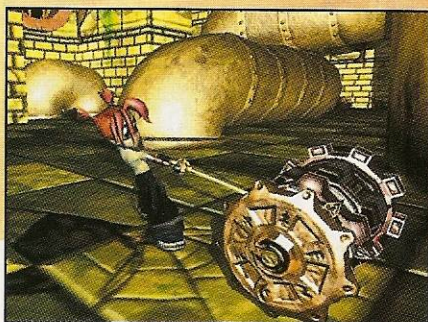
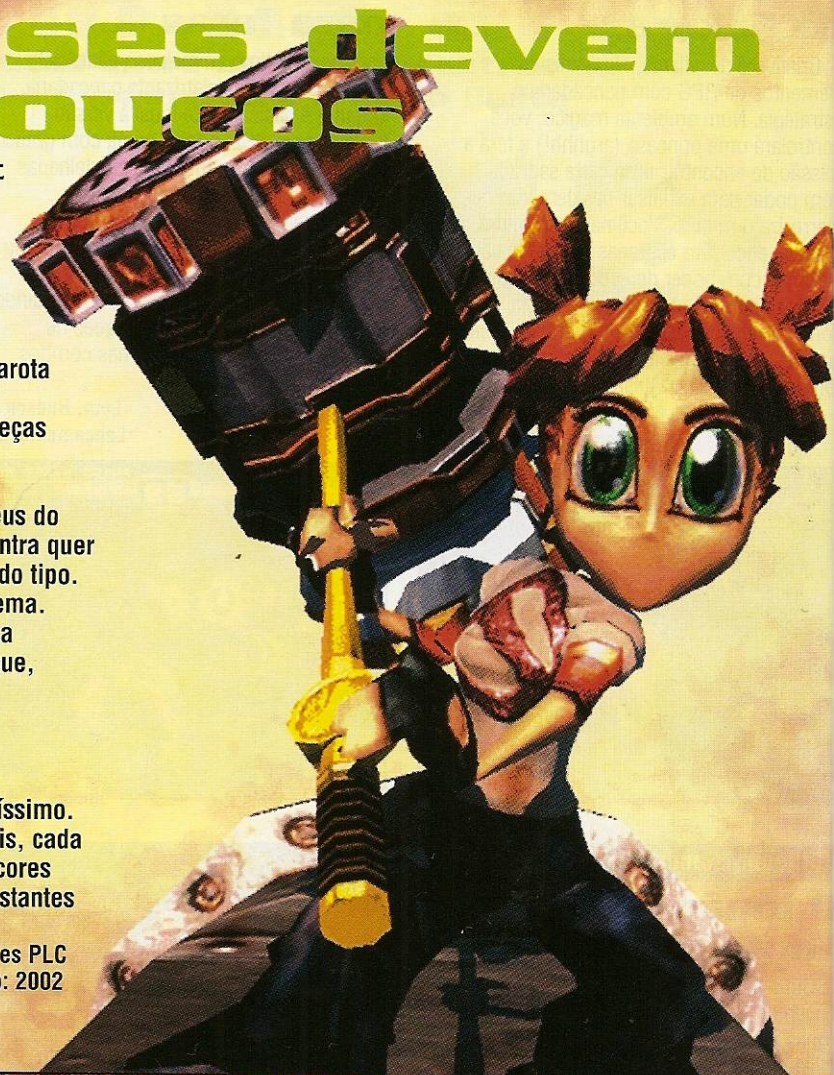
A história é a seguinte: a jovem Kat liberta acidentalmente um monstruoso e bolorento deus do mal. Como manda o manual dos vilões, o pilantra quer destruir o mundo, mostrar seu poder e coisas do tipo.

Bem feito! Sobrou para Kat resolver o problema.

Certamente a protagonista não é tão indefesa assim. Ela descola um baita martelo mágico que, além de amassar os adversários, serve como ferramenta para ativar engenhocas secretas e também como fonte de energia para que Kat evolua até tornar-se uma deusa.

A jornada é mascarada por um grafismo belíssimo. São mais de 25 cenários extensos e exploráveis, cada um composto por uma mistura de texturas de cores berrantes. Os efeitos de luminosidade são constantes e, aliados aos reflexos, impressionam.

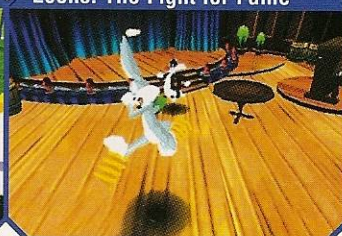
Ação, Argonaut Games PLC
Lançamento: 2002

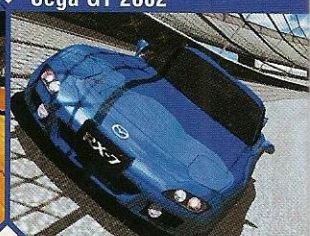
Xbox

Jet Set Radio: Future

Barbarize patinando e pichando ambientes orientais (dezembro)

Jonny Drama

O detetive mais brega do pedaço vai fazê-lo gargalhar (2002)

Loons: The Fight for Fame

Estrelas dos desenhos animados brigam por mais fama (2002)

Sega GT 2002

Dezenas de novidades no clássi[co] da supervelocidade (2002)

Gun Metal

Batalha futurista de robôs, de novo?

Febre oriental, as batalhas entre robôs enormes ganharão outro representante. No controle de um baita mech, você poderá destruir os cenários completamente, e até atropelar os pobres animais que habitam as locações. Requer-se estratégia para vencer os combates e, enquanto traçam-se planos de ataques, estuda-se o uso de habilidades especiais, como aceleração, deslizamento, maleabilidade e vôo. Apesar de os gráficos serem simples, os combates empolgam muito, principalmente pela ação desenfreada.

Ação, Rage Software PLC
Lançamento: 2002

Battlefield 1942

De volta à Segunda Guerra

Revivendo um dos anos mais decisivos na Segunda Guerra Mundial, quando os Estados Unidos entraram no confronto, *Battlefield* o colocará na linha de frente dos confrontos. O lance é que será possível escolher entre tornar-se membro da Aliança ou do Eixo. A ação acontece em terra, mar ou ar, conforme o tipo de unidade utilizada. De soldados a tanques, de aviões a submarinos, todos serão experimentados. Dezenas de missões solo estarão presentes, mas é o modo online para 60 jogadores que impressiona.

Ação, Digital Illusions CE
Lançamento: sem previsão

Max Payne

O povo contra Max Payne

Os fãs de ação e tiroteio cinematográficos vão perder o fôlego em *MP*. Enfrentando a máfia, a polícia e quem mais aparecer pela frente, o ex-tira Payne nunca larga sua metralhadora (nem sua cara azeda) e fuzila a concorrência durante saltos e cambalhotas. Em algumas missões a camuflagem é um fator importante, mas na maior parte do tempo você causa reboliço ao usar armas de grosso calibre e granadas para explodir tudo. Visando um público de estômago forte, há cenas violentas e uma chuva de sangue.

Ação, Remedy Entertainment
Lançamento: dezembro

Project Ego

Título promete revolucionar RPGs

A idéia é mudar os conceitos de RPG. O criador Peter Molyneaux (*Black & White*, *Populous*) promete níveis de interação nunca vistos numa aventura. Prova disso é que você iniciará a partida com um personagem de aproximadamente 15 anos e, ao final da jornada, ele poderá ter cerca de 80 anos. O envelhecimento do cara será percebido tanto no aspecto físico como no mental. Os detalhes são tantos que, por exemplo, machucados podem tornar-se cicatrizes. Quer mais? Suas atitudes alteram o rumo da história.

RPG, Big Blue Box Studios Limited
Lançamento: 2002

SSX Tricky

Manobras radicais em baixíssimas temperaturas (dezembro)

Unreal Championship

As arenas de *Unreal* nunca foram tão reais (2002)

Wiggles

Você acredita em duendes? Eles o esperam no XBox (dezembro)

Wrath

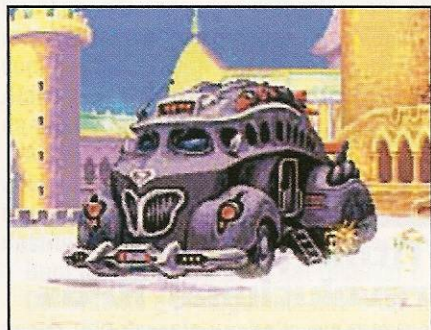
Monstrengos feios e gigantes em quebras destruidores (2002)

Magical Vacation

Tire férias da realidade

Diversão garantida com quatro personagens

Produzido pela mesma equipe que criou *Secret of Mana*, um dos maiores épicos dos RPGs, *Magical Vacation* é imperdível para os fãs do gênero. Assim como nos clássicos, o game dispõe de gráficos coloridos e engraçados, onde todo mundo parece miniaturizado. O maior destaque fica por conta das batalhas, em que mais de quatro personagens podem desferir magias cabulosas e ataques com armas brancas numa velocidade alucinante.
Mais detalhes sobre a trama surgirão próximo ao lançamento da versão norte-americana do game.

RPG, Brownie Brown
Lançamento: sem previsão

Creatures

Peça pra sua mãe

Não fazem sujeira, não comem suas meias e cabem dentro do seu bolso. Essas são as vantagens dos norms, os novos candidatos a bichinho de estimação virtual. Parecidos com gremmlins e com visual de massinha de modelar, os norms obedecem aos seus comandos e têm que passear por diversas fases para desenvolver habilidades e inteligência. A personalidade do bichinho varia de acordo com seu modo de criá-lo. Evoluindo no game surgirão outras raças para interagir com sua criatura.

Simulador, ELO Interactive Media
Lançamento: final do ano

The Flintstones

Yaabadabaduuuuu!

Quebre pedras, fuja de dinossauros e participe da mais jurássica atração dos desenhos animados. Com Fred Flintstone comandando a aventura, você enfrentará o mesquinho construtor Dr. Sinistro para salvar sua vizinhança da destruição. Você poderá usar sua clava de pedra, bolas de boliche e muitas armadilhas doloridas contra o sacana. O controle é muito simples e super-rápido, ótimo para quem está a fim de rir um bocado e não quer esquentar nem um pouquinho a cabeça com enigmas chatos.

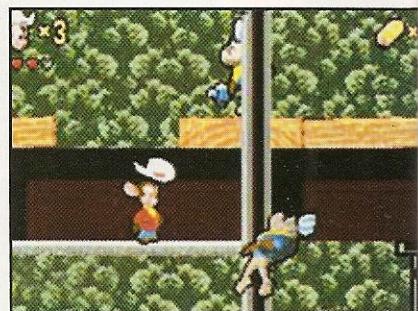
Aventuras, H2O Entertainment
Lançamento: janeiro de 2002

An American Tale: Fievel's Gold Rus

O conto americano no seu portátil

Viva incríveis aventuras no controle de Fievel, o ratinho mais descolado do Velho Oeste. Fugindo de gatos famintos por mais de seis territórios diferentes, o roedor terá de encontrar pistas sobre o paradeiro de uma lendária mina de ouro e ainda salvar seus pais que foram seqüestrados pelos felinos. Além d encontrar tesouros e muito queijo pelo caminho, Fievel terá de usar suas habilidades, como pendurar, pular e agachar para superar os obstáculos constantes nas fases.

Aventura, Hokus-Poku
Lançamento: janeiro de 200

Game Boy Advance

Animaniacs

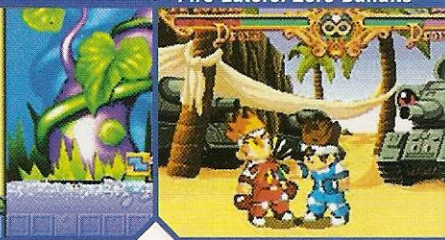
Muita diversão e humor numa aventura animada (2002)

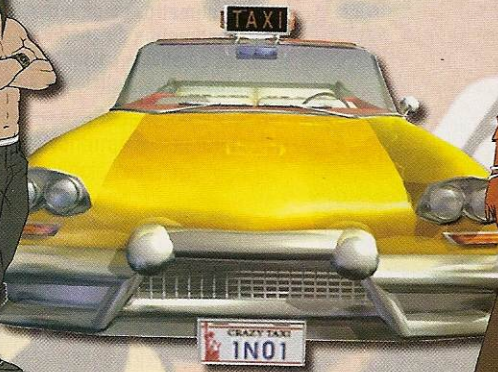
Casper

O fantasminha camarada estrelará mais uma aventura (2002)

Eggo Mania

Enigmas, piadas, ovos e muita agitação (março de 2002)

Fire Eaters: Zero Bandits

A pancadaria vai comer solta, n com muita classe (2002)

OS TAXISTAS MAIS LOUCOS DO PLANETA ESTÃO DE VOLTA. E APAVORANDO NOVA YORK!

CRAZY TAXI 2

3x R$ 39,66

SONIC ADVENTURE 2

3x R$ 39,66

PHANTASY STAR ONLINE*
REQUER O USO DO VMU

3x R$ 33,33

SHENMUE

3x R$ 49,99

DAYTONA USA*

3x R$ 33,33

VIRTUA STRIKER 2

3x R$ 26,66

QUAKE III ARENA*

3x R$ 33,33

DEAD OR ALIVE 2
MELHOR JOGO DE LUTA PELA GDC

3x R$ 23,33

THE HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 26,66

JET GRIND RADIO

3x R$ 33,33

SEGA RALLY 2

3x R$ 23,33

CONSOLE DREAMCAST

GRÁTIS: SONIC ADVENTURE, CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE*

- Sonic Adventure
- Dreamcast Link
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

INCLUI MODEM DREAMCAST LINK

3x R$ 199,67
OU EM 12x R$ 59,82

DREAMCAST LINK
JOGUE ON LINE VIA INTERNET E DISPUTE PARTIDAS COM OUTROS JOGADORES DE TODO O MUNDO.

3x R$ 16,63

CONTROLLER

3x R$ 39,99

RACING CONTROLLER

GRÁTIS: SEGA RALLY 2
3x R$ 99,99

VMU

3x R$ 50,00

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

MONACO GRAND PRIX

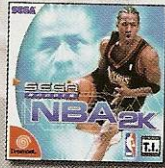
3x R$ 29,99

RAYMAN 2

3x R$ 33,33

HYDRO THUNDER

3x R$ 26,66

NBA 2K

3x R$ 26,66

BLUE STINGER

3x R$ 33,33

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

3x R$ 33,33

AIRFORCE DELTA

3x R$ 26,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/sega **(11) 4166-7777**

CÓDIGO TA11CA

Nome: Lara Croft.
Origem: Wimbledon, Inglaterra.
Idade: 33 anos.
Medidas e traços: 1,75 metro,
59 quilos,
89 centímetros de busto,
61 centímetros de cintura e
86 centímetros de quadris.
Olhos e cabelos castanhos.
Lábios lindos, deliciosos e carnudos.

PROCURA-SE VIVA OU MORTA

Desde sua última aparição em *The Last Revelation*, em que supostamente foi morta, a heroína sumiu. Até agora, a Eidos, produtora de *Tomb Raider*, não esclareceu o mistério

Humberto Martinez

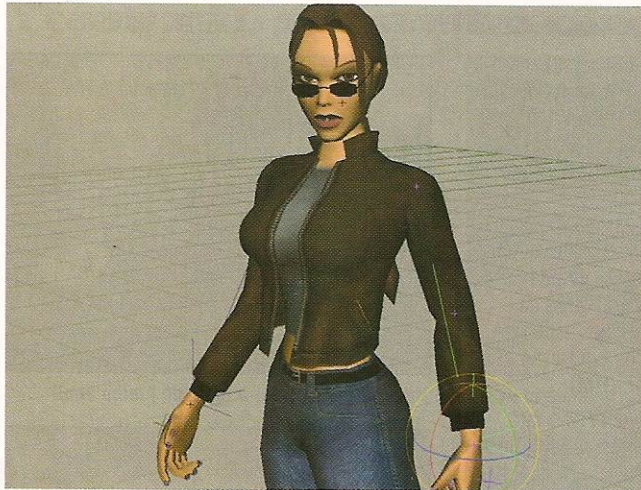
O que aconteceu à Lara Croft? Será que a heroína realmente morreu em *The Last Revelation* ou será que a Eidos guarda a sete chaves o paradeiro da arqueóloga e o roteiro de sua próxima aventura?

A resposta para o mistério não deve ser dada ainda. E isso torna este um Natal muito estranho. Vai ser o primeiro em cinco anos que a heroína deixa de aparecer em um novo jogo cheio de novidades.

Os fãs de Lara já estavam acostumados a passar o Natal ao seu lado em tumbas, perseguições e aventuras mirabolantes. Em vez disso, só o silêncio cruel da Eidos vai acompanhá-los desta vez.

Lara Croft aparentemente morreu em *Tomb Raider: The Last Revelation*. Após a batalha contra um deus egípcio, a pirâmide onde a britânica se encontrava, desmoronou.

Em *Tomb Raider Chronicles* a heroína foi dada como morta pela imprensa. No game, nada de Lara nova, somente lembranças de aventuras passadas de Croft.

Desde fevereiro, a Eidos não fala uma palavra sobre a arqueóloga. As últimas informações davam conta de que haveria mudanças para o lançamento de *Tomb Raider* para o PS2.

A Eidos pensou em reformular a heroína e seu estilo de game, diminuindo o nível de exploração, aumentando o número de enigmas e o realismo nos cenários. Os produtores também cogitaram arranjar uma companheira para Lara e outros personagens que poderiam ser selecionáveis.

A Redação da *Ação Games* tentou arrancar o segredo da Eidos. Foram e-mails, telefonemas e pedidos de entrevista. Mas a produtora está irredutível: nada a declarar...

Mas nós temos uma declaração a fazer: Volta, Lara!

Lara Croft fugindo da polícia?

Um vídeo para lá de secreto (porém oficial) com cenas que podem renovar a esperança da volta de Lara Croft está rodando pela internet. Totalmente em CG, a animação mostra Lara com novo visual e numa situação inusitada: fugindo da polícia. Ao invadir um museu e atordoar o segurança com um sonífero, Lara acaba escapando pelas ruas de Londres com um batalhão de tiras na cola.

O que levou Lara a cometer o ato criminoso, ninguém sabe. Porém descobrir os motivos desse comportamento tornou-se um dos motivos para não perder a próxima empreitada da bela arqueóloga.

Para adiantar o seu lado, você pode encontrar o vídeo no site da *Ação Games* (www.agames.com.br) ou conferi-lo no CD-ROM desta edição.

Cadê Lara?

Em nossa busca por informações sobre o paradeiro da musa, encontramos as notícias mais esquisitas. Confira uma delas ao lado

Papparazzo

Um turista brasileiro diz ter flagrado Lara relaxando na Praia da Joaquina (SC), no mês de outubro. Mas a foto é tão ruim, que não dá para ver ninguém. Muito menos a Lara Croft.

Silent Hill 2 [PS2]

Bem-vindo ao inferno na Terra

O apocalipse chegou. Sua sanidade será colocada à prova, tamanha é a atividade de elementos perturbadores. A trilha é fúnebre, há barulhos repentinos, a cidade é deserta (a não ser pelas aberrações) e uma névoa assustadora paira no ar.

Percebeu que o tempo fechou em *Silent Hill*? Pois saiba que a trama é mais embaixo. O protagonista James Sanderland parte numa busca sobrenatural atrás da esposa morta há três anos. Quer saber, há cinco finais distintos, obtidos conforme as decisões feitas pelo jogador. (**HM**)

Covarde, fuja! O novo *Silent Hill* o fará perder a cabeça. Os ambientes são imundos e a penumbra manterá sua atenção a qualquer movimento nas proximidades. Falando sobre gráficos, o ponto crucial é o efeito Nose, que dá um aspecto de envelhecimento à imagem. Você parece estar assistindo àqueles filmes antigos, porém interativos. (**FA**)

Como na versão original, o roteiro não está para brincadeira. Coluna gelada e pernas bambas são alguns dos efeitos colaterais causados ao vagar pela nebulosa Silent Hill. A cidade é totalmente envolta pelo sobrenatural e traz efeitos sonoros que tendem a perturbar desde os exploradores corajosos até os inteligentes, afinal os enigmas são maquiavélicos. (**RT**)

Ação, Konami Computer Entertainment

Nem pense em tirar a água do joelho aqui!

A névoa deixa a aventura com o clima perfeito

Piloto	Nota	Critério	Nota
Darius	3,5	Visual	4,5
Felipe	4,5	Som	5,0
Humberto	-	Controle	4,0
Nelson	-	Diversão	4,5
Ronaldo	4,0	**Nota final**	**4,5**

Nosso método de avaliação

A *Ação Games* está mudando seu método de avaliação dos jogos. Para sua consulta ficar mais fácil, e nosso aval, mais coerente. A primeira diferença fica nas notas. Agora os games são classificados numa escala de 0 a 5 (antes eram notas até 10). Com menos números fica mais fácil avaliar.

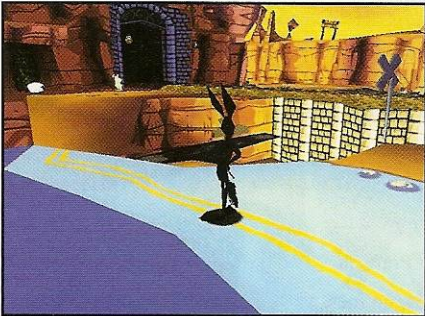
Outra novidade é que todos os nossos pilotos estão testando todos os games. A idéia é tornar a avaliação mais democrática. Os caras que curtem corrida geralmente acham os títulos do gênero mais legais que os fãs de RPG, por exemplo. Agora, como todos aqui jogarão de tudo, você notará que a preferência de cada um é diferente... Assim como a sua. Ou você nunca questionou as avaliações feitas pela equipe da *Ação Games*?

Outra coisa, nossa fama de mal tem fundamento. É que na média dos jogos sempre arredondamos os valores pra baixo.

Quem avalia os games que chegam à redação da *Ação Games*?
Darius Roos (DR)
Felipe Azevedo (FA)
Humberto Martinez (HM)
Nelson Alves Jr. (NAJ)
Ronaldo Testa (RT)

Looney Tunes Sheep Raider [PSX]

Pobre coiote, vive tentando forrar a pança... Até que, no final de desenho, sempre acaba danado. Se era burrice ou não a causa dos fracassos consecutivos, tudo será revelado agora. É que você é que viverá na pele dele. O esquema é personificar um agente secreto e tentar roubar as ovelhas sem que os cães de guarda o peguem. O humor é impagável e, o que é melhor, lembra demasiadamente o seriado animado! (**HM**)

Aventura, Infogrames Entertainment

Piloto	Nota	Critério	Nota
Darius	3,0	Visual	4,0
Felipe	3,0	Som	4,0
Humberto	-	Controle	4,0
Nelson	2,5	Diversão	4,5
Ronaldo	3,5	**Nota final**	**4,0**

Okage: Shadow King [PS2]

Diferente, mas bem divertido. *Okage* é daqueles RPGs gostosos de jogar, tamanhos são o nível de segredos e a criatividade do enredo. Um garoto pactua com uma sombra demoníaca e acaba enrascado. Os gráficos agradam pelos detalhes e coloridos, porém o destaque são os diálogos. Enquanto conversa com outros personagens, escolhem-se entre várias respostas diferentes e daí o sentido do bate-papo pode mudar. (**HM**)

RPG, Sony Computer Entertainment

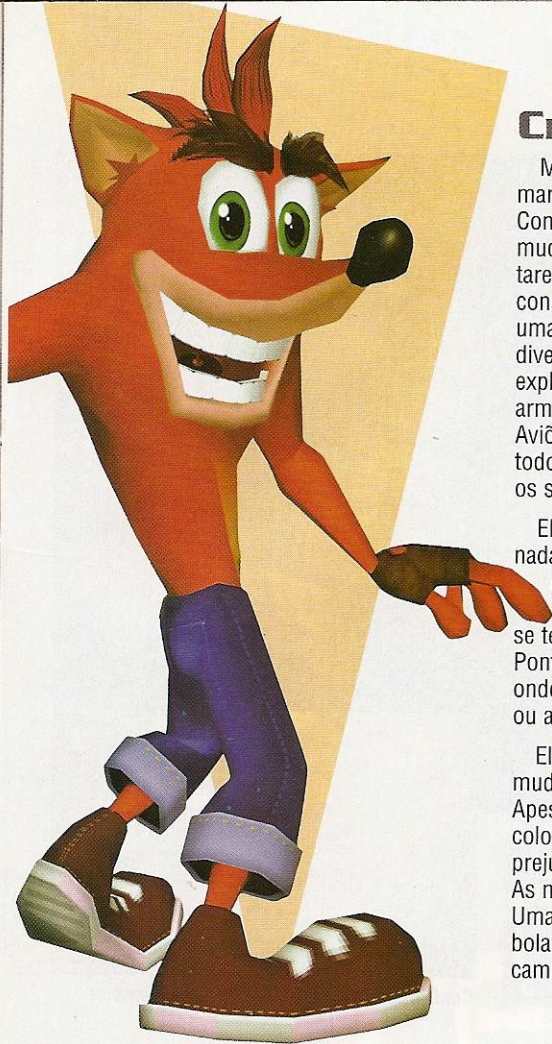
Piloto	Nota	Critério	Nota
Darius	-	Visual	4,0
Felipe	2,5	Som	4,0
Humberto	-	Controle	4,0
Nelson	-	Diversão	3,5
Ronaldo	3,5	**Nota final**	**3,5**

Jogo Ruim

Paris-Dakar Rally [PS2]

O rali mais competitivo do mundo ganha uma versão atolada. O visual, não duvide, corresponde ao pior esperado e, contrariando o espírito automobilístico, os controles são péssimos. Mas num aspecto o título impressiona: nos números. São mais de 400 pilotos de motos e carros preparados para enfrenta[r] terrenos hostis. É dificílimo completar os 17 dias de prova sem que ocorram avarias com os motores. (**FA**)

Corrida, Broadsword Interactive Limite[d]

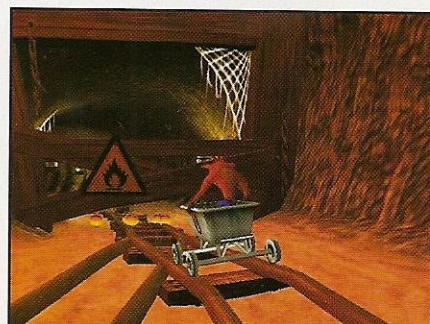
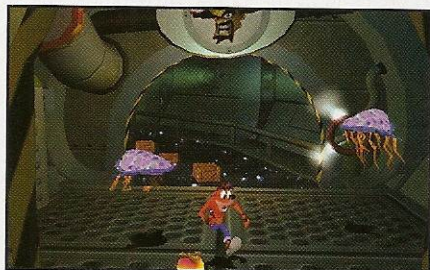
Piloto	Nota	Critério	Nota
Darius	-	Visual	2,0
Felipe	-	Som	2,0
Humberto	-	Controle	1,5
Nelson	2,5	Diversão	2,0
Ronaldo	2,0	**Nota final**	**1,5**

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex [PS2]

Crash não é o mesmo de sempre

Míseras novidades e falta de criatividade marcam a nova aventura do marsupial. Comparando-se à série original, pouco mudou. Das habilidades aos desafios, das tarefas aos gráficos, nada evoluiu consideravelmente. Mas a mesmice tem uma vantagem: *Crash* continua garantindo divertimento. O bicharoco e sua irmã Coco exploram cenários coloridos e cheios de armadilhas do arquiinimigo Neo Cortex. Aviões, jipes e submarinos, vale pilotar todos os tipos de veículos para desvendar os segredos da caminhada. (**HM**)

Ele voltou melhor, contudo não trouxe nada de especial no episódio *Wrath of the Cortex*. Os cenários continuam esplêndidos, porém a dificuldade para se terminar a jornada é a mesma, irritante. Pontos interessantes mesmo são aqueles onde Crash arrisca-se com jipes, pranchas ou até mesmo snowboards. (**FA**)

Ele nem voltou e já percebemos mudanças em sua aventura.
Apesar de os ambientes manterem o colorido clássico da série, o clima acaba prejudicado pela trilha sonora adversa.
As novidades são pequenas, mas legais. Uma delas é o veículo em forma de bola plástica, daquelas em que treinam camundongos. (**RT**)

Aventura, Traveller's Tales Limited

Crash também arrasa no comando deste vagão

Corre, safado! Ou virará tira-gosto de ET

Darius	3,0	Visual	4,0
Felipe	3,0	Som	3,0
Humberto	-	Controle	4,0
Nelson	3,0	Diversão	4,0
Ronaldo	4,5	Nota final	3,5

F-1 2001 [PC]

Que bancar piloto da temporada 2001 da F-1? Acredite, é moleza e você nem precisará correr os riscos de um acidente – não de verdade. Pois é, mas mesmo se tratando de uma versão virtual, o título chega próximo da realidade. Da largada às ultrapassagens, dos abastecimentos às táticas de cada equipe, tudo é bem fiel.
Variações climáticas? Sim.
Desgastes dos veículos? Sim.
Acidentes realistas? Simmm! (**RT**)

Corrida, Electronic Arts Incorporation

Darius	3,5	Visual	4,5
Felipe	3,0	Som	4,5
Humberto	3,5	Controle	4,0
Nelson	-	Diversão	4,0
Ronaldo	-	Nota final	4,0

Alone in the Dark: The New Nightmare [PC]

Aviso: desligue as luzes para entrar nesta jornada. O caminho é você quem escolhe: se comandar o detetive Edward Carnby, investigará um assassinato; se preferir a pesquisadora Aline Cedrac, desvendará os segredos de civilizações antigas. Entretanto, independentemente da escolha, seu destino será a Ilha das Sombras. Sabe o que rola por lá? Assombrações, quebra-cabeças aos montes... E tudo em português. (**FA**)

Ação, Darkworks Game Development Studio

Darius	3,5	Visual	4,0
Felipe	-	Som	3,5
Humberto	4,0	Controle	4,0
Nelson	4,0	Diversão	4,0
Ronaldo	4,0	Nota final	3,5

Jogo Ruim

Fatal Fury: Mark of the Wolves [DC]

A série *Fatal Fury* é consagrada, mas, convenhamos, bastante ultrapassada. O mais recente episódio da saga, *Fatal Fury: Mark of the Wolves*, retorna dois anos após estrear nos arcades. Resultado? Apesar dos gráficos em 3D, até mesmo o visual é datado. Entre os lutadores, desde o conhecido Terry Bogard ao novato Rock Howard, irmão de Geese Howard, cada qual com golpes próprios e habilidades secretas. (**FA**)

Luta, SNK

Darius	-	Visual	2,0
Felipe	-	Som	3,0
Humberto	3,5	Controle	2,5
Nelson	-	Diversão	1,5
Ronaldo	3,5	Nota final	2,0

Ico [PS2]

Uma jornada pra ficar na história

A Sony se superou novamente. *Ico* é uma produção simplesmente brilhante, a começar pelo grafismo exuberante. Os tons pastel dão maior seriedade à jornada e, completando o clima verídico, você confere os efeitos de ondulação nas águas a nevoeiros da penas de pombas voando. A trama também é magnífica. Você controla um garoto excluído socialmente e precisa escapar de um castelo enorme. Defeito? Apesar da dificuldade elevada, a jornada é curta. (**FA**)

Esqueça o convencional, *Ico* é obra-prima. O grafismo é o destaque. Os personagens se movimentam com graciosidade e o realismo das animações é sem precedentes. Cenários? São fiéis ao mundo real. Sobre o roteiro, é fantástica a idéia de um protagonista guiando uma garota cega, enquanto tenta salvá-la. (**HM**)

Encarnar na pele do jovem Ico para solucionar quebra-cabeças não é tarefa das mais simples. Os cenários em exploração são descomunais e a perder de vista. Entretanto, na mesma proporção que impressionam pela enormidade, também decepcionam pelo aspecto de envelhecimento. E, quer saber, os movimentos são comuns. Carregar objetos, empurrar, escalar, lutar são movimentos banais. (**RT**)

RPG, Sony Computer Entertainment

Darius	4,0	Visual	5,0
Felipe	-	Som	4,5
Humberto	4,5	Controle	2,0
Nelson	4,0	Diversão	4,0
Ronaldo	2,5	Nota final	3,5

Confira este efeito de luz. Mas que demais!

Guilty Gear X [PS2]

O visual dos lutadores é bastante estranho, mas *Guilty Gear X* é dos melhores no gênero de pancadaria bidimensional. O melhor aqui são a precisão dos comandos e a riqueza visual. As seqüências e golpes, mesmo os especiais, são executados com comandos rápidos e simples. Também as magias e as animações são caprichadas. Uma delas, a Phoenix, causa uma overdose visual ao incendiar a tela completamente. (**HM**)

Luta, Arc Systems Works

Darius	3,0	Visual	4,0
Felipe	2,5	Som	4,0
Humberto	-	Controle	4,5
Nelson	2,5	Diversão	4,0
Ronaldo	3,5	Nota final	4,0

Fifa Football 2002 [PC]

Calibre a chuteira para acertar os passes, lançamentos e chutes na série *Fifa*. Por quê? Porque os programadores acrescentaram novidades. A maior diferença está na barra de força. Quanto mais se segura o comando mais forte é o chute. A narração, pela quarta vez consecutiva, fica a cargo de Milton Leite. Em campo, milhares de atletas. São mais de 200 equipes, entre seleções e clubes do mundo inteiro. (**RT**)

Esporte, Electronic Arts Incorporation

Darius	3,5	Visual	4,0
Felipe	3,0	Som	4,5
Humberto	3,5	Controle	3,5
Nelson	3,5	Diversão	4,0
Ronaldo	-	Nota final	4,0

Jogo Ruim

London Racer [PSX]

Puramente tosco! É um título de corrida inexpressivo. Controlam-se carros britânicos no estilo "Mr. Bean". O cenário são as ruas de Londres e as pistas parecem estar cobertas por óleo. O carro desliza loucamente de lado a lado sem parar. Os gráficos também irritam. Não há detalhes nem nos automóveis nem nos cenários. Velocidade? Só a do pensamento negativo sobre o título. (**FA**)

Corrida, Davilex Software

Darius	0,0	Visual	0,0
Felipe	-	Som	1,0
Humberto	1,0	Controle	1,0
Nelson	1,0	Diversão	0,0
Ronaldo	0,0	Nota final	0,5

he's across [the Channel] a esta altura ele se encontra do outro lado [da Mancha], a esta altura ele atravessou [a Mancha]. **-to lay a., to place a.** cruzar. **-to get a.** obter bom êxito (*the play got across* a peça foi bem recebida). **-to put a.** levar a bom termo (*to put a plan across*). **-to tear a.** rasgar ao meio. **-to get a. someone** cair no desagrado de alguém (*Dr. James has got across several of his patients because of his brusque and outspoken manner* Dr. James caiu no desagrado de vários dos seus pacientes por causa do seu jeito desabrido e franco)

across-the-board *a.* geral, global, abrangente, indiscriminado (*ministers have ruled out across-the-board wage increases* os mi-

procedimento, atitudes habituais; (jur.) ação judicial, demand processo; (mec.) mecanismo; maquinismo de piano ou órgã (gír.) jogo de azar; o ato de jogar (esp. depressa e com apost altas); qualquer atividade emocionante (sexo etc.). **-to bring a.** levantar uma ação judicial. **-to put in a.** executar. **-to see** participar em combate militar. **-to take a.** processar; começar agir. **-to take a. against** tomar medidas contra. **-to take an a.** t mar uma decisão. **-to take a. on** tomar medidas acerca de. **-in** em atividade, em movimento. **-out of a.** desativado, parad (fig.) fora de combate / *vt.* acionar, processar, intentar ação j dicial contra

Nós falamos português

Conheça a turma que gasta os neurônios para traduzir piadas e adaptar os conteúdos de jogos estrangeiros para o Brasil. Viva eles!

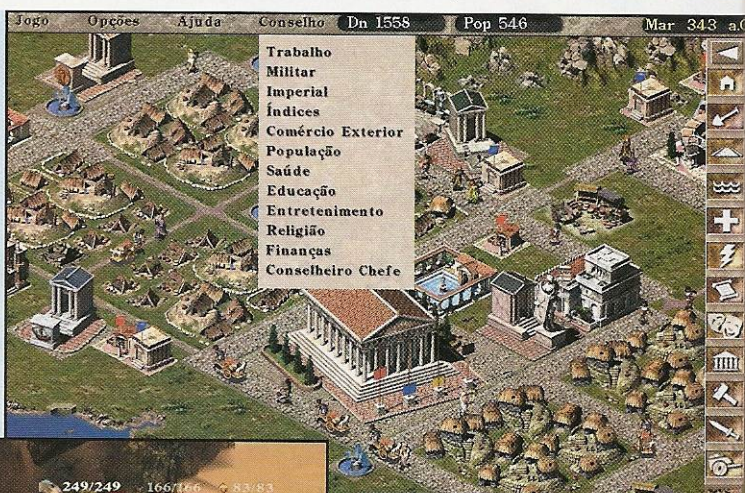
Imagine a cena: você curtindo uma belíssimo game, com gráficos superdetalhados, ação frenética e aquela trama cheia de gente... Conversando em inglês. Detalhe: você não entende patavinas da língua inglesa! O máximo que sai é um 'The book is on the table' de vez em quando e olhe lá. Todo o enredo, a trama, as reviravoltas da história passam por você sem que nenhuma linha de diálogo faça sentido.

Nem tudo está perdido. Você pode começar a comprar jogos localizados.

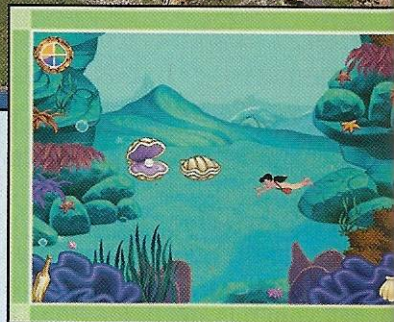
Ah.... Mas, afinal de contas, o que é localização?

Nelson Alves Jr.

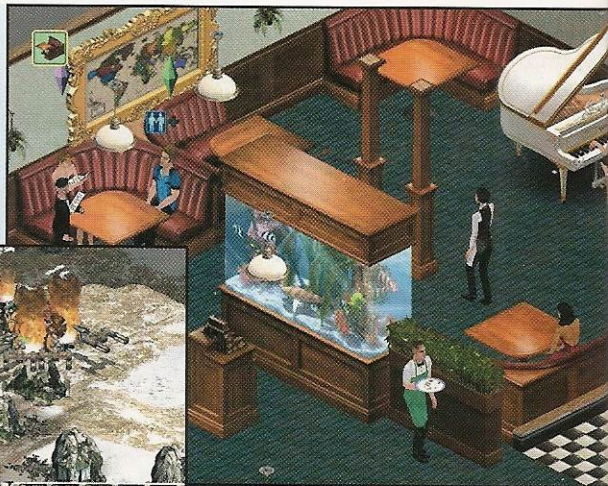
"A localização é um trabalho de adaptar o conteúdo, os termos, a embalagem e o manual do jogo de língua estrangeira para o mercado em que será comercializado", explica a gerente de marketing da Microsoft, Maria Carolina Braga. Trocando em miúdos, todo game com legendas ou dublagens em português passou pelo processo de localização.

Aliás, um processo longo e estafante que exige tempo e investimento por parte das empresas. "Trabalhamos com um prazo curto e como a pirataria é forte no Brasil, muitas vezes nosso investimento na localização não é recuperado", lamenta Milena Barreto, gerente de produtos da Ubi Soft.

Auxílio de especialistas

Localizar não é o processo puro e simples de tradução. Os títulos recebem atenção diferente conforme o público a que se destinam. A Disney Interactive, por exemplo, localiza todos os softwares infantis, segundo Mark Linker, diretor da empresa. "Nossos produtos saem traduzidos pois nosso foco são as crianças", diz. Isso implica uma equipe gigantesca de revisão para evitar que o conteúdo fique incompreensível para a meninada. "Sempre que lidamos com material educativo, mandamos o resultado para uma revisão pedagógica", explica Raquel Luizari, coordenadora de localização da Sincromusic, estúdio responsável pela adaptação dos produtos Disney, Infogrames e Activision, entre outros.

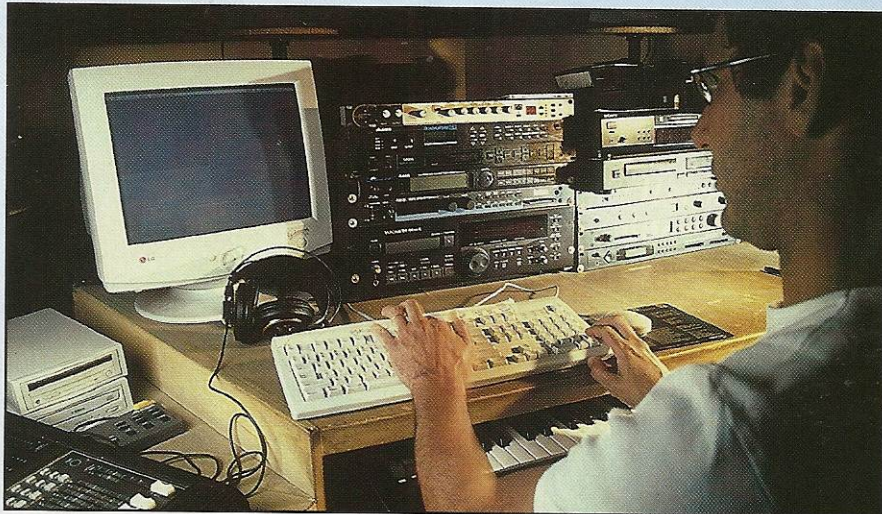
Já para os marmanjos, o cuidado extremo é evitar a destruição do enredo, pois uma tradução malfeita pode melar a diversão. Olavo Vanseri, editor-chefe da empresa de localização Substantivo (que localiza os títulos da Sierra e da Ubi Soft), explica que os enigmas dos jogos de aventura costumam dar mais trabalho. "Um quebra-cabeça sem contexto inutiliza o jogo", diz ele.

Verbos na segunda pessoa dão o tom no jog Caeser 3 (acima à dir.). A Pequena Sereia (acima) passou por revisão pedagógica dura a localização. Diablo 2 (acima à esq.) foi parcialmente localizado, enquanto Dinossau (esq.) está totalmente em português.

Números de assustar

"Para ter uma idéia, apenas um dos personagens de *Gabriel Knight 3* (Sierra) possuía mais de 500 linhas de texto histórico com várias expressões em latim", conta Vanseri. A dublagem exigiu esforço extra para manter o clima medieval sem picotar a linguagem de época. Em *Harry Potter*, título lançado em novembro pela Electronic Arts, cerca de 6 mil arquivos de áudio foram gravados. "Foram mais de 60 vozes diferentes no jogo, testes diários de 14 horas e equipe de revisão trabalhando dia e noite, sem parar!", conta Geraldo Prado Guimarães, gerente de marketing da empresa. Os números aumentam ainda mais quando os títulos são legendados. *The Sims* possui entre 60 e 70 mil palavras, enquanto *Star Wars: Gallactic Battlegrounds* passa das 100 mil expressões. "Temos uma equipe de 12 tradutores e quatro revisores de gramática para evitar falhas", diz Dulce Helena Nogueira, diretora da Quoted Traduções.

Jogos como *The Sims* (acima) e *Star Wars: Gallactic Battlegrounds* (esq.), exigem mais trabalho pela quantidade de palavras existen

Passo-a-passo da localização

O primeiro passo é definir qual jogo merece ser localizado. "O que influencia é o potencial do título. *Fifa*, que é traduzido em 15 países, é uma escolha óbvia", explica Carlos Cassemiro, gerente de operações da Electronic Arts. Decidido, o próximo passo é traduzir o material vindo da matriz, chamado kit de localização. No caso de *Harry Potter*, veio do estúdio da EA da Inglaterra. O kit possui todo o script que será adaptado para a língua local, perfil completo dos personagens, menus, manuais e especificação de voz a ser usada, no caso de jogos dublados. Depois que todo o processo for concluído, o pessoal da programação encarrega-se de juntar os arquivos traduzidos na engine do game, num processo chamado integração. O tempo para chegar a esse passo pode levar de um mês até um ano. Quando o CD integrado é aprovado pela matriz, a equipe de testers entra em ação. Cassemiro explica que "Os testers, que são jogadores profissionais, trabalham cerca de 14 horas diárias e, durante esse período, não acatam ordens nem do dono da empresa". O motivo? Se o jogo for lançado com algum erro, a culpa cai no ombro dos caras. Emprego fácil esse, não é?

A galera que cuidou da localização de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, da EA. Cláudio Almeida (acima) fez a voz de Hagrid, enquanto Vange Milliet (dir.) deu vida à prof. McGonagall. Já o Paulo Lepetit (abaixo) dá um trato no som depois que a gravação é concluída.

Os consoles não foram esquecidos

A maioria dos jogos localizados no Brasil ainda são para PC. Mas aos poucos os consoles começam a ganhar terreno. Alguns títulos de Nintendo 64 já receberam esse tratamento, como *South Park*. O Game Boy Color e o Advance já apresentam games legendados. Curiosos sobre os novos consoles? A Electronic Arts garante que os futuros lançamentos de GameCube e Xbox no Brasil devem aparecer em português. "Sem dúvida vamos brigar pela localização de jogos dessas duas plataformas", explica Carlos Cassemiro, gerente de operações da EA. Segundo a empresa, a versão 2003 de *Fifa* é uma fortíssimo candidato para a adaptação. A EA norte-americana está estudando a viabilidade do projeto. Caso a resposta seja positiva, ano que vem teremos boas surpresas.

Os diferentes tipos de localização

Basicamente existem dois tipos de localização. A parcial é quando apenas a caixa ou o manual são traduzidos. O game continua na língua original. Na localização total, como o próprio nome diz, embalagem, manual e jogo são adaptados para o português.

Xbox em português já é realidade

"Sem dúvida traremos jogos de Xbox para o Brasil. Inclusive dois já estão em processo de localização: *La Femme Nikita* e *Alone in the Dark: The New Nightmare*", afirma Glauco Bueno, gerente de marketing da Infogrames. Apesar de não revelar datas precisas, Bueno espera o lançamento dos títulos junto do console nacional. "Provavelmente em agosto de 2002", diz. O Game Boy Color também terá um título em português. "*Ronaldo V-Football* será narrado por Osmar Oliveira", revela. O título chega no 1º semestre de 2002.

A Infogrames garante já estar trabalhando na localização de títulos para Xbox, como *Alone in the Dark*. Parece que 2002 será um ótimo ano!

O retorno do falcão humano

É Tony Hawk que você quer, é Tony Hawk que você terá! O maior ícone do skate está de volta

Jogar a série *Tony Hawk* tornou-se rotina na vida de muitos gamemaníacos. A idéia é simples: jogue sem parar a versão anterior, até que o próxima chegue em suas mãos. Para a alegria dos fãs, chegou o momento da troca. *THPS* 3 está na área.

Com a exceção de Bob Burnquist, o brasileiro campeão, que foi substituído pelo maluco Bam Margera, todos os personagens de *THPS2* dão o ar da graça.

Novas manobras foram incluídas e uma pequena mudança foi feita no controle. Agora é possível estender combos até mesmo enquanto se está em um half pipe.

Errr... Desculpe perguntar, mas você está esperando o que para estraçalhá-lo?

Ah! Se estiver muito difícil, sinta-se à vontade para consultar nosso "humilde" detonado.

Felipe Azevedo

Foundry

O ambiente aqui é uma metalúrgica. É verdade (e parece até estranho), mas o local é perfeito para a prática do esporte. O esquema é manter a calma enquanto saltar sobre o canal com metal derretido.

High Score: 10
Pro Score: 25
Sick Score: 75

Valves Unjammed

Realize wallrides sobre as válvulas para destruí-las

Activate Press

Acione a alavanca, acertando um grind neste local

Cannonball over the half pipe

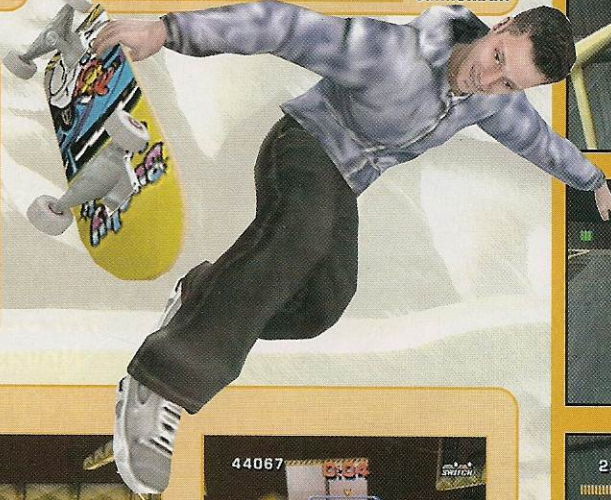
Acione a alavanca, acertando a manobra cannonball

Grind the control booth

No painel de controle, detone um grind na beirada para completar o objetivo

Find the secret tape

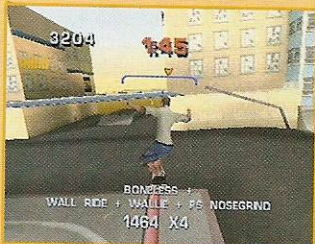
Collect: Skate

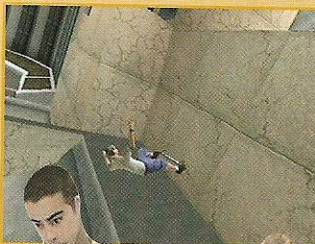
100% goals, stats and deck

Los Angeles

High Score: 15
Pro Score: 40
Sick Score: 100

A Cidade dos Anjos está totalmente abalada por causa de um destruidor terremoto. Não que isso atrapalhe a vida dos skatistas, muito pelo contrário... As rampas formadas pelos tremores são quase perfeitas para prática do esporte.

100% goals, stats and decks

Grind the eletric rail

Escorregue sobre este cano eletrocutado até o fim

Kickflip over the elevator lobby

Voe por cima da entrada do elevador caindo na rampa do outro lado, mandando ver em um kickflip

Transformers shutdown

Realize wallrides sobre os transformadores para destruí-los

Elevator Grind

Acione o elevador acertando um wallride no painel que fica no corredor e suba. Do alto do prédio, realize um grind no cabo para descer até o fim

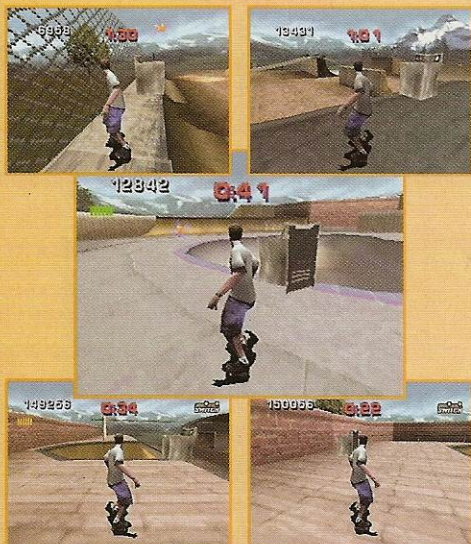
Find the secret tape

Collect: Skate

Suburbia

É um típico bairro residencial de classe média. O local é fictício e parece que os moradores não gostam muito de sair na rua, com exceção do irritante sorveteiro que tenta ganhar a vida na vizinhança.

High Score: 20
Pro Score: 50
Sick Score: 150

Appall the appliances

Derrube todos os fogões espalhados pelo local em uma única session

Ice the ice cream man

Acabe com a festa do sorveteiro derrubando o guindaste sobre o coitado. Para isso, pule de uma rampa para outra no mesmo local da foto

360 flip the weathervane

Suba no telhado da residência principal e realize qualquer manobra de flip sobre o galo do tempo

100% goals, stats and deck

Disrespect the dishes

Deixe os moradores sem seus programas favoritos, detonando todas as antenas que encontrar

Find the secret tape

Com o guindaste já no chão, pegue velocidade e siga de grind até a ponta do mesmo. Por fim, pule para agarrar a fita

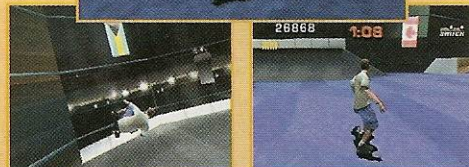
Collect: Skate

Airport

High Score: 40
Pro Score: 100
Sick Score: 200

O aeroporto internacional parece estar desativado. Sorte dos skatistas que encontraram mais um ótimo lugar para radicalizar. O point é linear e lembra muito a fase Mall: New York do *Tony Hawk* original.

100% goals, stats and decks

Snag the flags

No saguão principal, suba nos canos que rodeiam o lugar e derrube as cinco bandeiras

Lost luggage found!

No meio do caminho, várias malas estarão espalhadas. Encontre todas para completar o objetivo

Grind the plane

Rale a fuselagem do avião suspenso no corredor do aeroporto, realizando qualquer tipo de grind

Nosebluntslide the airpot sign

Arrepie um nosebluntslide sobre a placa do aeroporto

Find the secret tape

No último lance de escadas, pule no lustre e continue deslizando. Pule para o outro lustre e equilibre-se até pegar a fita

Collect: Skate

Canada

Mesmo frio, o país é palco para as estripulias radicais de Tony Hawk e sua trupe. A pista fica próxima a uma estação de esqui, que no momento não faz muito sucesso por causa das apresentações dos skatistas.

High Score: 10
Pro Score: 25
Sick Score: 75

Totem poles

Ninguém sabe quem colocou estes totens na pista, portanto tire-os daí para que ninguém se machuque

Blow up the tree

Volte pela rampa no início da pista e suba no contêiner de madeira, acionando o detonador

Nosegrind over the tree

Após colocar a árvore no chão, realize um nosegrind por toda a extensão do caule

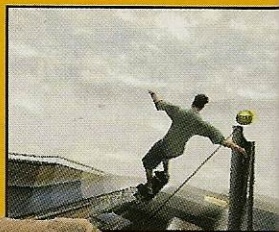
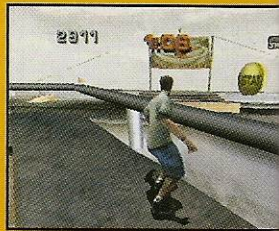
Ollie over the pool

Apenas siga com bastante velocidade para este local e pule sobre a piscina

Find the secret tape

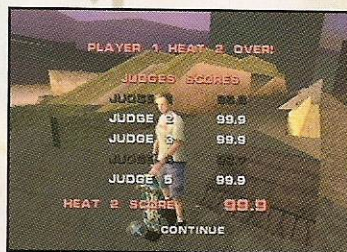
Suba nos chalés e siga para esquerda. Continue pelos trilhos equilibrando-se até chegar a um half pipe. Salte para outro half pipe mais acima. Acerte um grind na beirada da esquerda do half pipe e continue até encontrar a fita

Collect: Skate

100% goals, stats and deck

Rio de Janeiro

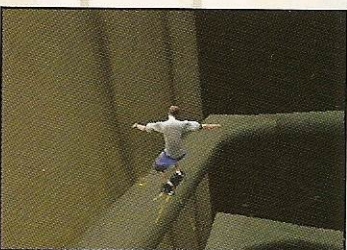
O Rio de Janeiro continua lindo... E radical! Mas a verdade é que o ambiente virtual pouco lembra a Cidade Maravilhosa. Não fosse a Lagoa Rodrigo de Freitas ao fundo, em nada o cenário lembraria o Rio.

Pontuação

Para deixar os juízes da competição boquiabertos, primeiro derrube a escada do ponto de ônibus à direita – é o local onde se inicia a session. Depois, prossiga deslizando pelos rails e grinds locais.

Skater Island

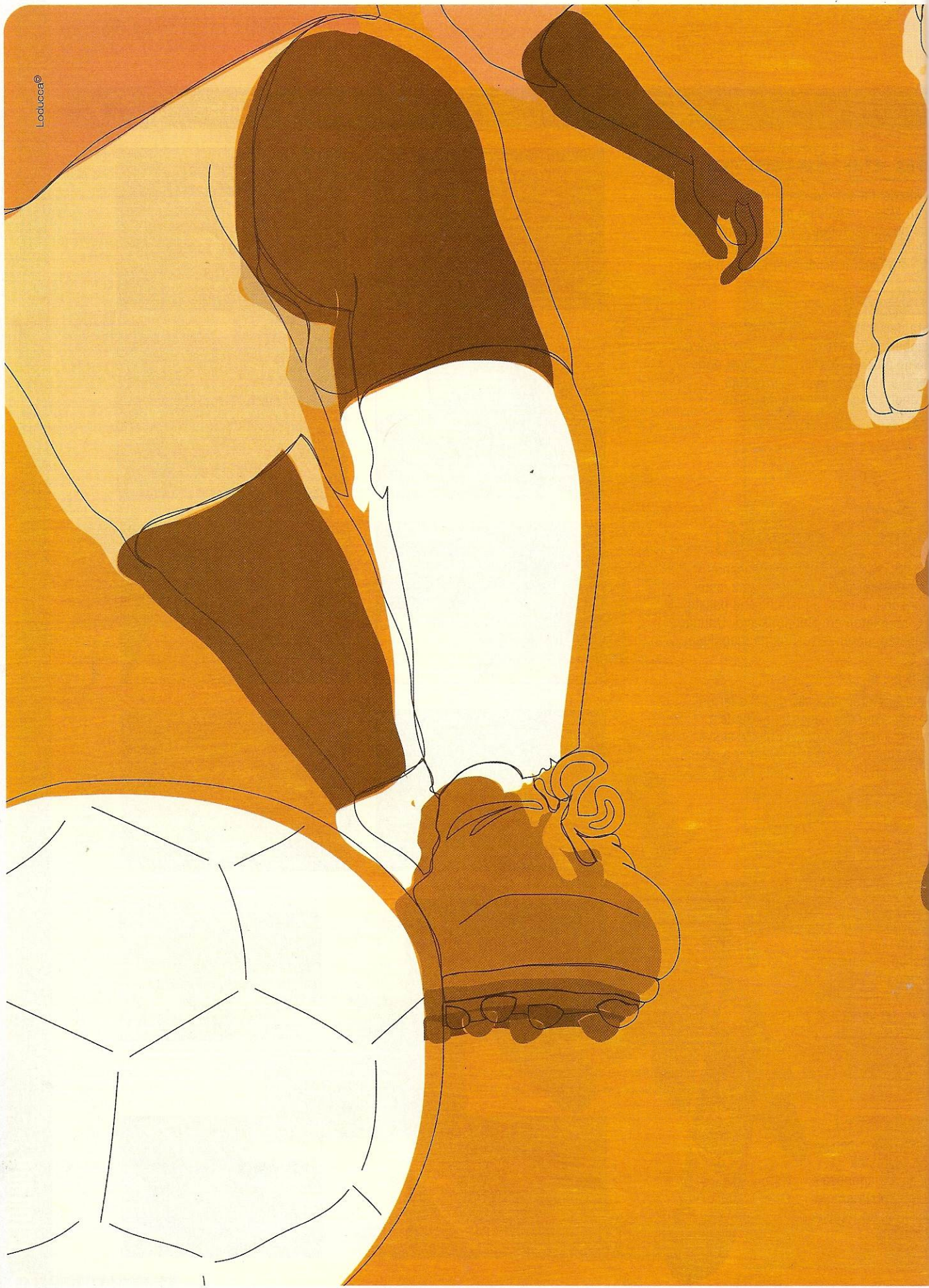
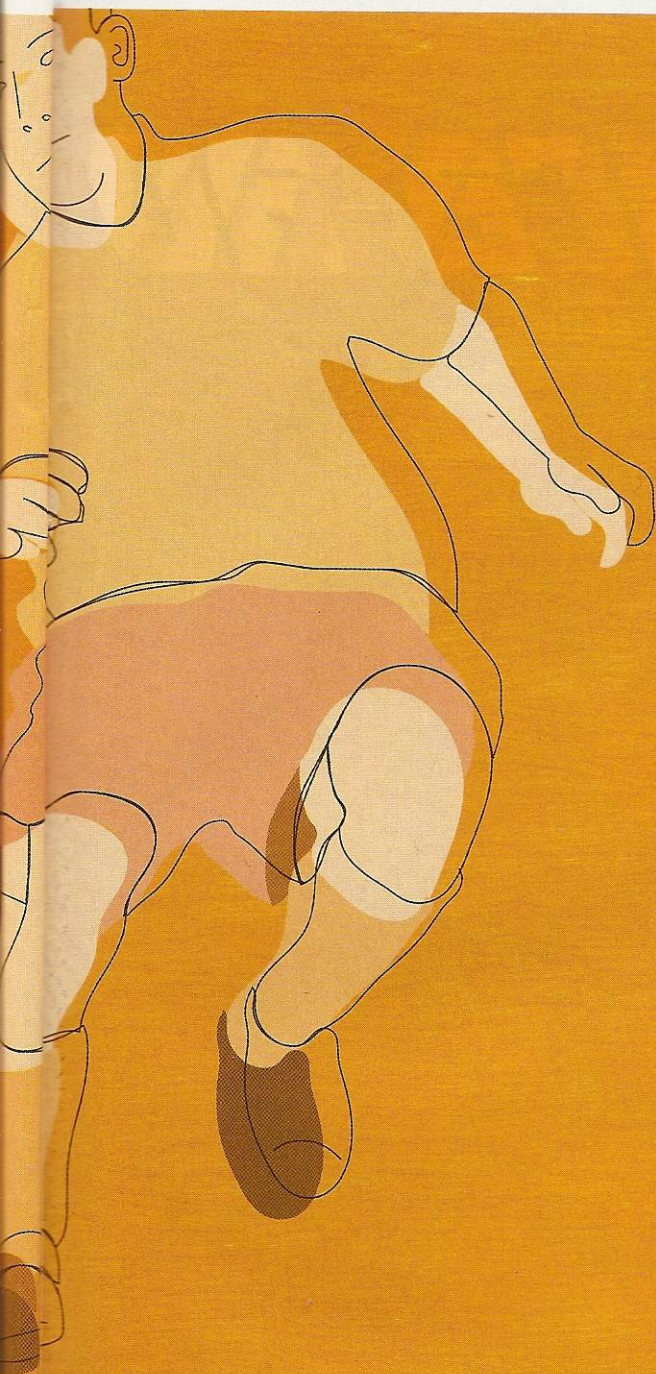
Considerado pelos norte-americanos como o melhor skate park da costa leste dos Estados Unidos, a pista fica na pacata cidade Middleton em Rhode Island. O lugar é compacto, porém é realmente magnífico.

Deck

O mais comum aqui são canos e ferros. Aliás, sobre um dos canos se esconde a prancha secreta. Saia do half pipe e siga à esquerda com velocidade para subir a rampa. Acerte um grind e pare na plataforma.

Tokyo

Tóquio não tem muita expressão no cenário skatístico mundial, porém quando o papo é efeito especial, os japoneses são os mestres. A pista aqui é cheia de loucuras visuais, além de ter rampas insanas.

Stat Points

Confira onde pegar os stat points da competição japonesa e complete totalmente o as sessions do terceiro Tony Hawk.

Caça ao

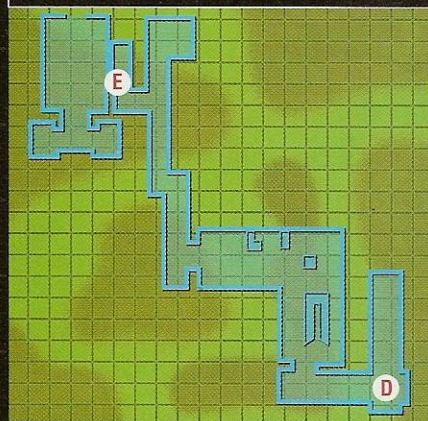
vírus mortal

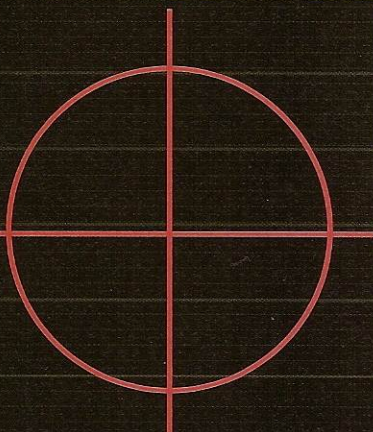
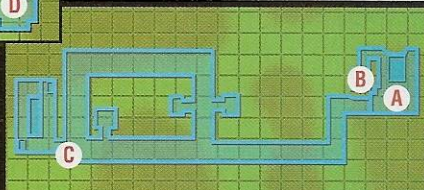
Gabe e Lian contam com novos reforços para eliminar o vírus Syphon Filter, de uma vez por todas outra vez

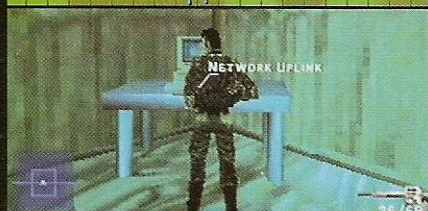
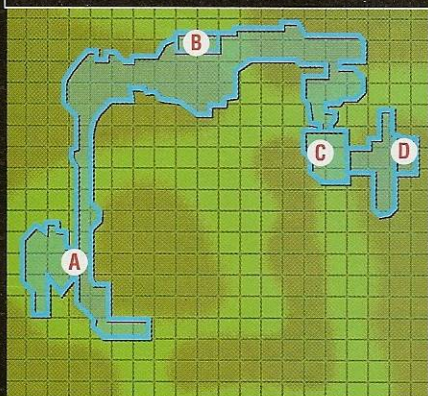
"Gabe" Logan e Lian Xing perderam a majestade (por causa da nova safra de consoles), mas não deixaram os fãs chupando o dedo. No terceiro episódio da série, os agentes Gabriel Logan e Lian Xing contam com a ajuda dos novos aliados, Lawrence Mujari e Teresa Lapan.

Por mais de 20 fases a ação é contínua e os objetivos variam muito. Em algumas missões o principal é proteger e salvar inocentes. Já outras consistem em coletar pistas sem levantar suspeitas. Claro, isso tudo sob uma verdadeira chuva de disparos.

Felipe Azevedo

Fase 1 - Hotel Fukushima

Fale com o recepcionista e siga ao elevador. No outro andar, entre no quarto 413 (A) e pegue o equipament (B) no banheiro. Use a arma silenced sniper rifle para eliminar o general Shi-Hao e seus tenentes.

Saia do quarto e vá para a escada (C). Desça, continue pelos corredores até encontrar a refém VIP (D) e escolte-a. Pela cozinha, após deixar a refém num local seguro, elimine os guardas no saguão e acione o gate switch (E) para sair.

Fase 2 - Rhoemer's Hidden Plantation

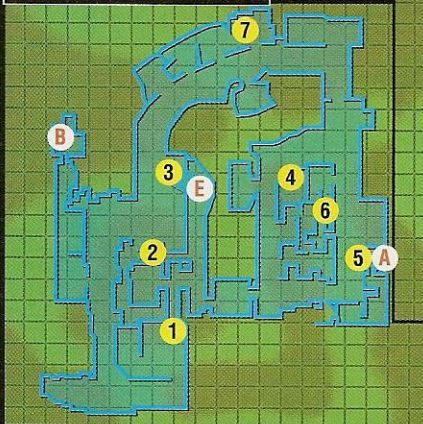
Encontre Lian e siga-a, destruindo as metralhadoras automáticas. Após achar Ellis morto (A), desative o avião (B) e colete o mine detector (C) e os sample transport kits (D). Utilize o computador (E) para enviar os dados da missão. No cativeiro (F), resgate as escravas e, depois, vasculhe três plantações diferentes (●), recolhendo amostras em cada uma delas. Siga ao túnel (G) e use o mine detector para cruzar o campo minado.

Fase 5 - Pugari Complex

Corra aos vagões (A) e acione-os. Agache e elimine os inimigos que aparecerem. Corra para interrogar Foreman Jones (B) e continue em frente. Não mate-o ou vários inimigos atacarão ferozmente. Na sala da máquinas (subterrâneo), ative o trasminter power switch (C) e saia pela outra porta. Siga à direita e entre na porta em frente, após Smith ser assassinado. Utilize o computador (D) e desça para encontrar-se com Dejesus. Quando ele abrir a porta do elevador, elimine os guardas atingido-os na cabeça.

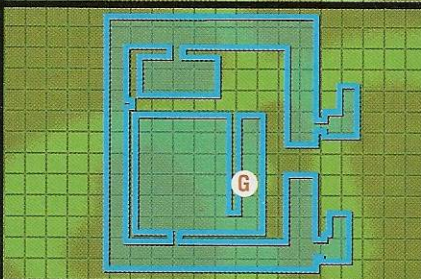
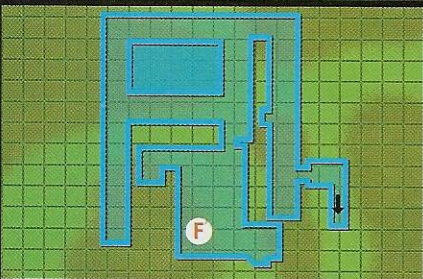
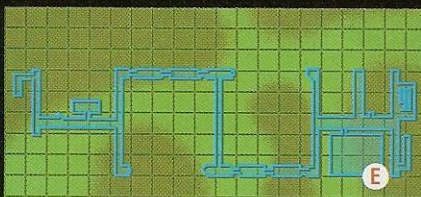
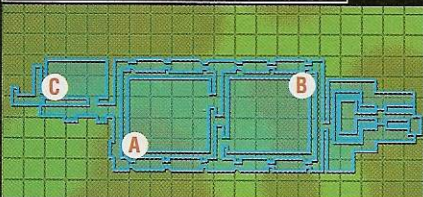
Fase 3 - Rhoemer's C-
Galaxy Transport

Corra até a cabine do piloto. Elimine somente o co-piloto, acion o cargo door switch e desça. Pegue a arma USA-12 numa das caixas e siga à cauda do avião. Use a arma USA-12 contra Rhoemer, fazendo-o cair do avião.

Fase 4 - Pugari Gold Mi

Após descer de pára-quedas sobre a estrutura metálica, corra, pule e agarre-se ao penhasco. Colete os explosives (A) e desça eliminando o inimigos até a mina (B). Proteja os escravos e leve-os a um local segur (C). Depois, siga pelo outro túnel at encontrar Dejesus (D). Livre-o dos guardas e volte à mina, colocando o explosives no meio do local.

Fase 6 Shipur District

Detone os atiradores de elite (●) – seguindo a ordem indicada, você não correrá risco de ser flagrado por nenhum deles. Após recolher a arma AU300 (A), desça ao túnel subterrâneo (B), fotografe o troop inteligence map (C) e encontre a weapons cache (D). Sabote-os e saia do túnel antes da explosão. Siga à extraction zone (E) e elimine rapidamente os quatro inimigos que disparam mísseis contra o helicóptero.

Fase 7 - SS Lorelei

Elimine o oponente que está na cabine do guindaste e arme os explosivos (A, B, C). Agora, corra à sala de máquinas, elimine o engineer e posicione o decoy (D). Suba as escadas e assista à seqüência entre o guarda e o cozinheiro. Corra à cozinha e examine o dumbwaiter (E) para acessar a sala do general. Pegue o shipping manifest (F) sobre a mesa, saia da sala e elimine o general que perambula pelos corredores. Desça um andar, entre no refeitório e colete a video evidence (G).

Fase 8 - Aztec Ruins

Escolha o túnel à esquerda, suba pela abertura na sala ao fim, continue pelos corredores e na sala com aberturas circulares siga pela esquerda. Siga por qualquer um dos lados e, após avistar o primeiro cientista, desça as escadas, continuando pelo corredor da esquerda. Utilize as caixas para subir pela abertura na sala em diante, pule ao corredor e siga pela passagem. No corredor, detone os barris e encontre duas passagens secretas. Siga à direita, liberte o cientista e utilize o computador. Em seguida destrua-o. No fim do corredor, liberte outro cientista e entre na sala para destruir outro computador.

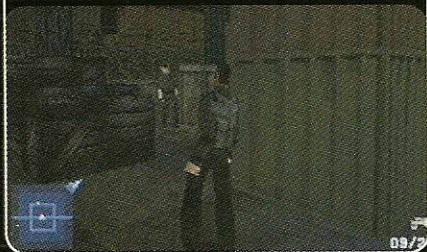
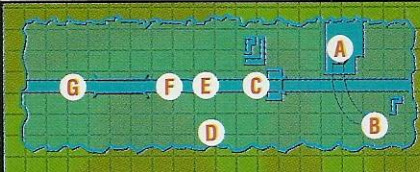
Entre na passagem aberta na parede e, quando for sair, siga por qualquer das aberturas. Suba a rampa e elimine os soldados com cuidado. Corra pela passagem e encontre duas celas com cientistas. Continue e detone os inimigos antes que executem a doutora. Weissinger. Agora, destrua outro computador, entre pelo buraco na parede do outro lado da área, siga pelo corredor com mais duas celas e, a seguir, pela outra passagem na parede e siga ao salão com três computadores.

O negócio é destruir os computadores. Pegue os explosives na próxima sala. Ao final do corredor, encontre doutor. Freid e desça pelo buraco no local e colete o artifact. Ao lado da sala onde estavam os explosives, entre pela passagem, destrua o último computador e pegue o virus sample. Retorne às quatro celas e instale os explosives para arrombá-las.

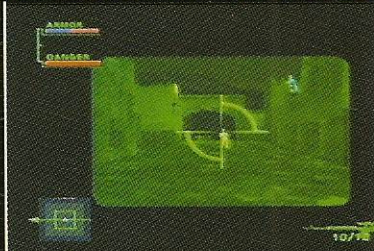
Fase 9 - Dockyards

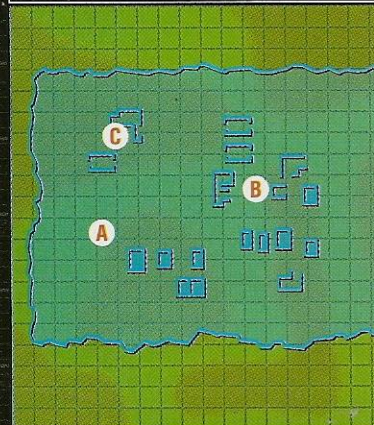
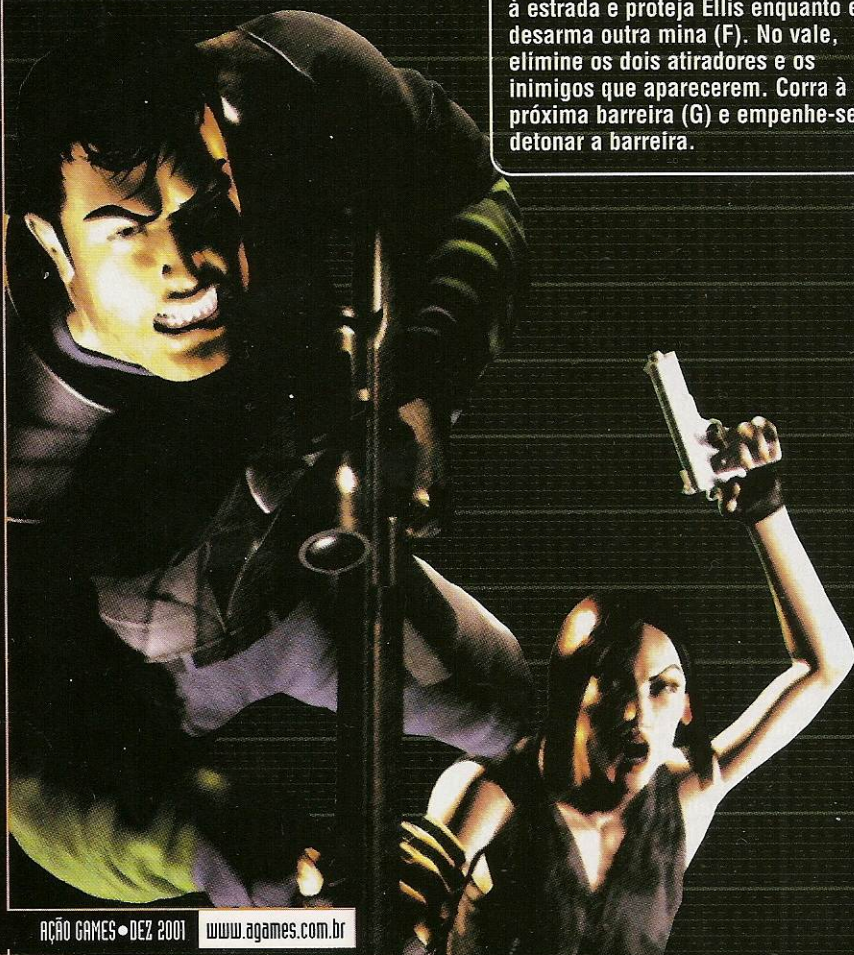
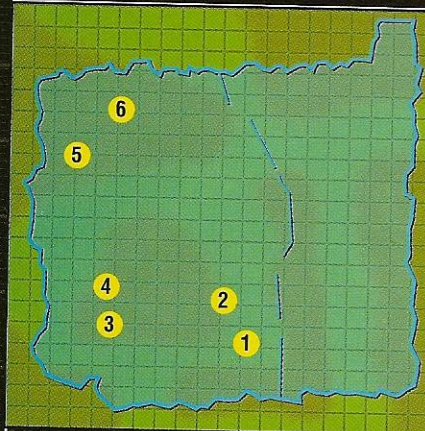
Elimine os dois terroristas e encontre com Maggie (A). Siga-a e ative a bomba no primeiro caminhão (B). No galpão, inimigos lançarão granadas sobre Maggie. Seja rápido e dispare contra os barris, abrindo uma passagem. Siga pela abertura e detone o segundo caminhão (C). Corra ao outro lado e encontre o agente britânico que o levará ao galpão onde estão Russel e Maggie. Siga Russel e proteja-o enquanto ele abre a porta de outro galpão. Continue protegendo-o até que ele abra o cofre. Pelo galpão, abra outra passagem utilizando os barris (D), saia e prepare-se para o ataque inimigo. Se sobreviver, corra ao último caminhão para explodi-lo.

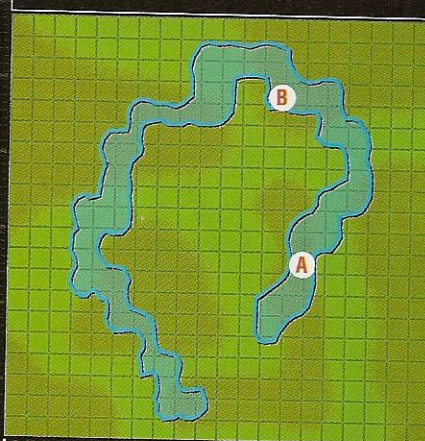
Fase 10
Upper Dockyards

Encontre Nigel (A) e siga-o, escoltando-o para que ele não seja morto. No fim, ele o trairá. Corra até o cara e acerte o bala no quengo do safado.

Fase 11
Army Ranger Munitions Truck

A tarefa aqui é escoltar o caminhão e Ellis. Elimine rapidamente os inimigos do percurso e siga em frente. Para entrar no forte (A), utilize o túnel no lado oposto da estrada (B). Mate os três soldados e volte ao caminhão. A primeira barreira será destruída por Ellis – a segunda (C) é sua! Antes de atravessar a ponte, elimine o atirador de elite (D) e volte.

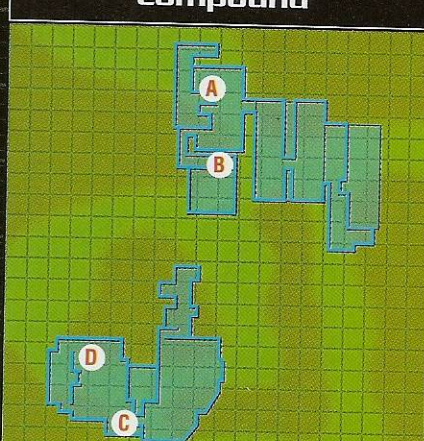
O esquema agora é seguir por baixo da ponte e iniciar uma subida, passando pela pedra e pela tábua, desativando a mina na ponte (E). Volte à estrada e proteja Ellis enquanto ele desarma outra mina (F). No vale, elimine os dois atiradores e os inimigos que aparecerem. Corra à próxima barreira (G) e empenhe-se em detonar a barreira.

Fase 12
Square in Estern Part of City

A missão não é extensa, porém é dificílima. Elimine os atiradores e si cuidadosamente para pegar os c-4 explosives (A) na área inimiga. Volt ao meio da rua e espere que o tanq apareça. Desvie-se dos disparos e coloque quatro c-4 explosives ao re do blindado. Corra para longe do tanque e utilize o transponder para detonar os explosivos.

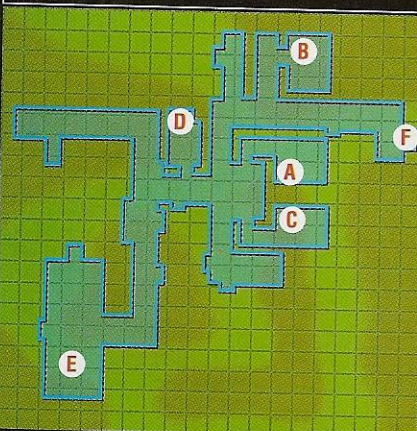
Fase 13
Consortium Viral Testing Compound

Comece fotografando os aborígines mortos (A) e sabotando o satélite (B). Para resgatar a Doutora. Weissinger (C), elimine os quatro soldados que fazem a guarda do local. Três deles estão ao redor da tenda e um está na torre mais próxima. Fale com a doutora e recolha os três itens requisitados por ela. A localização e nome dos itens variam de partida par partida, portanto fique de olho no radar. Com os itens em mãos, volte à tenda e leve a doutora ao helicóptero (D

Fase 14
Yuenoumu Village

Lian não pode ser vista em momento algum da missão, ou os aborígines (●) morrerão. Encontre todos e cure-os. Seja discreto e elimine os soldados sem levantar suspeitas.

Fase 15
Paradise Ridge

Na espreita, elimine os dois atiradores (A) que estão nas torres adiante.

Continue pelo caminho, tomando cuidado com os inimigos que aparecem. Encontre os postes (B) e instale o decoy. Siga em frente até encontrar Gabe. Volte aos postes e retire o decoy. Prossiga cuidadosamente até o fim.

Fase 16
Dakton Militia Compound

Elimine somente os terroristas (de preto) e salve os agentes. No galpão, siga pela porta e desça pela passagem, eliminado dois terroristas com tiros na cabeça. Desça pelo ralo num dos cantos do local e suba pelo outro lado. Em frente, livre-se dos terroristas antes que matem os agentes.

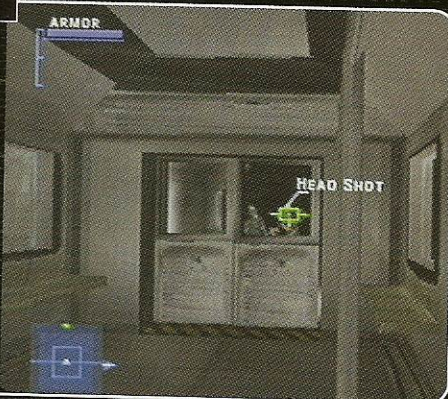
Entrando no galpão, suba pelo contêiner e pule para a plataforma. Instale o homing device nas costas de Silvers (A) e corra para longe dele. Depois que o cara deixar o local, siga pela plataforma e pelos corredores até sair do galpão e encontrar Kelly (B). Liberte-o, desça pelo poço e corra pelo túnel. Ao encontrar os agentes, agache-se rapidamente para não ser morto. Se você salvou os agentes anteriormente, eles o ajudarão. Saia e cautelosamente siga pela porta ao fim. Na cabana, suba na mesa e verifique a estátua de veado para encontrar o satelite data. Saia pelo outro lado, elimine os atiradores e desça as escadas (C). Levante o alçapão que fica à direita da entrada e respire aliviado... por enquanto.

Fase 18
Senate Hearings Building

Todos inimigos locais usam coletes à prova de bala, portanto mire somente na cabeça. Caminhe em direção ao banheiro da direita e destrua a grade de ventilação (A). Desça na sala e examine a picture (B) sobre a mesa. Agora, pelo banheiro da esquerda, suba pela tubulação de ar (C), acione o gate control (D) e siga para salvar os agentes reféns (E). Não deixe que nenhum deles seja morto pelos terroristas. Depois, com todos livres, siga para o elevador (F) e desça para o metrô.

Fase 17
Underground Bunkers

Aqui você é guiado por Dusty e deve protegê-lo até encontrar sua mãe, Debbie. Siga-o, sem deixá-lo morrer e, quando encontrar Debbie, saia do quarto e entre no corredor circular à esquerda. No fim, siga à direita, desça e abra a porta dupla de aço. Pegue o first aid kit e volte ao quarto. Acompanhe Dusty e Debbie, que não pode correr, até o fim, protegendo-os sempre.

Fase 19
Senate Subway

Siga pelos vagões, tomando cuidado com as explosões e eliminando os inimigos para libertar os reféns. Lembre-se de verificar todas as caixas para pegar a arma AU300. No último vagão, pegue os explosives e instale-os na porta. Siga pela passagem, mas não entre no vagão em que está a inimiga. Suba no vagão e use a arma AU300 para atingir a cabeça da inimiga através do vagão. Sim, a arma atravessa as paredes.

Flávio Monteiro (*centro*), Jack (*esq.*)
(*dir.*): criador e criaturas lado a lado
máquina que deve colocar o Brasil na
mundial dos desenvolvedores de jogo

Brasil in the Box

Produtora brasileira vai fazer jogo nacional para o Xbox da Microsoft

GPF é a senha secreta que pode levar o Brasil a produzir um jogo 100% nacional para o Xbox, o novo console da Microsoft.

A sigla é como a produtora Banana Games chama seu projeto, ainda à procura de um patrocinador, para desenvolver games. A produtora está entre as mil empresas credenciadas no mundo para produzir jogos de Xbox.

Quando o console foi criado, a Microsoft distribuiu kits e autorizações para algumas empresas que se interessaram em trabalhar com a nova plataforma. A Banana não recebeu o kit, mas foi inscrita para participar do que é conhecido como "programa independente" para desenvolver títulos para o videogame.

O projeto GPF precisa de US$ 3 milhões para deixar a prancheta e chegar aos consoles mundiais. Entre as distribuidoras que analisam a possibilidade de bancar o projeto estão a Activision, a Havas Interactive, a Take Two e, claro, a própria Microsoft.

Nelson Alves Jr., Humberto Martinez e Darius Roos

Ex-mundo perfeito

O primeiro nome do game seria *Perfect World*, mas uma empresa norte-americana já tinha patenteado o nome. O jogo foi rebatizado como *Projeto GPF*.

A trama é mirabolante. Num futuro distante e totalmente tecnológico, uma única empresa controla as ações mundiais da humanidade.

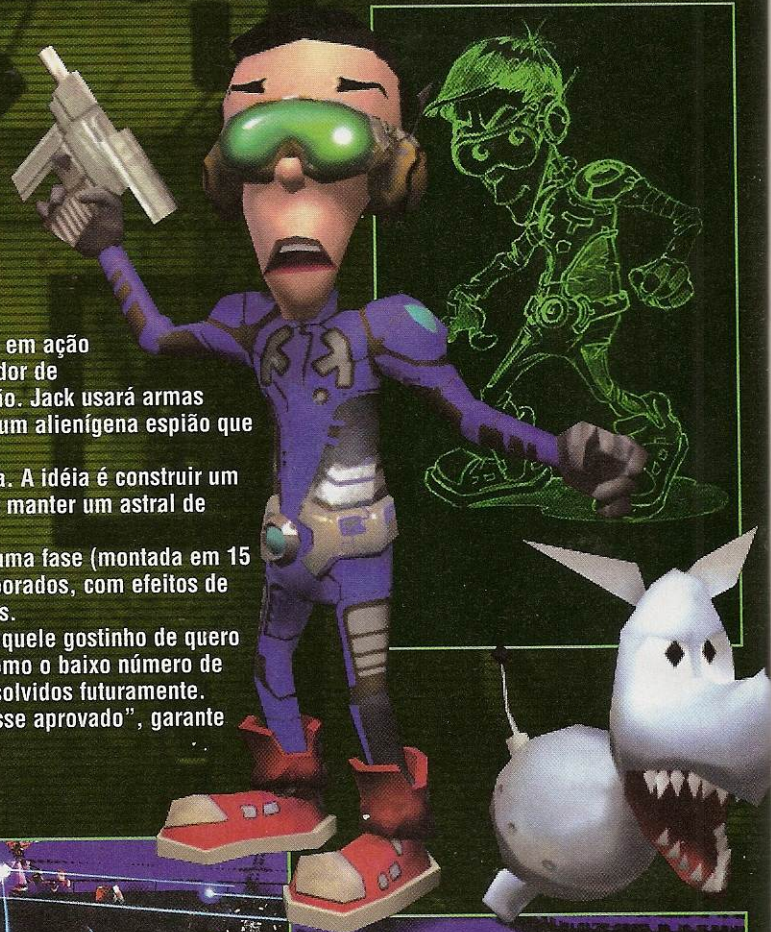
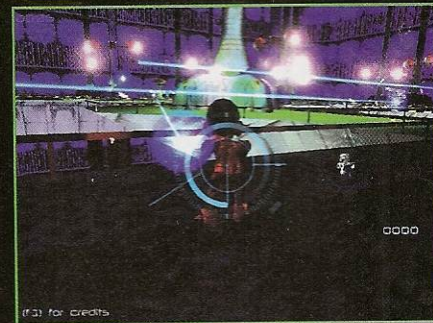
Os computadores são distribuídos gratuitamente para as pessoas, mas essa atitude aparentemente bacaninha é um disfarce para as reais intenções da companhia: controlar o mundo. Aquele que ousa questionar o regime ditatorial é eliminado pelas máquinas.

Para trazer de volta a liberdade aos pobres mortais, entra em ação um herói bastante esquisito: Jack. O sujeito é um programador de computadores que, descontente, resolve enfrentar a opressão. Jack usará armas atordoantes e recebe a ajuda de outros personagens, como um alienígena espião que odeia humanos e até uma mosca xereta.

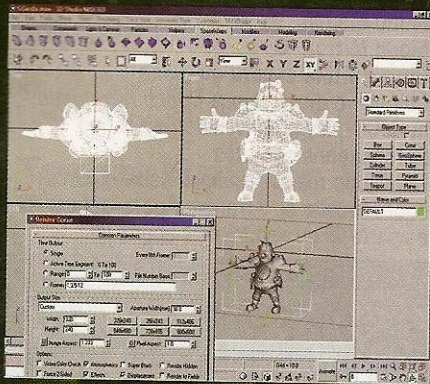
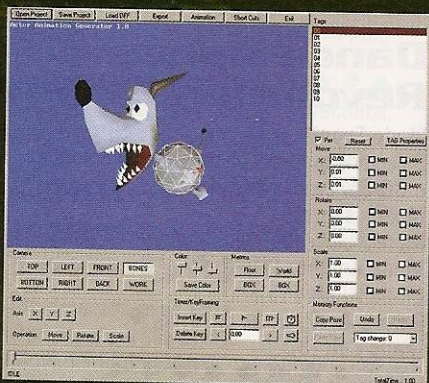
O game poderá ser jogado em primeira ou terceira pessoa. A idéia é construir um clima frenético e com muito tiroteio, mas sem sangue, para manter um astral de politicamente correto.

Apesar de a versão testada pela *Ação Games* ter apenas uma fase (montada em 15 dias, diga-se de passagem), já apresenta gráficos bem elaborados, com efeitos de partículas, alta taxa de quadros e personagens interessantes.

Mesmo em estágio inicial de desenvolvimento, já deixa aquele gostinho de quero mais. Obviamente alguns problemas podem ser notados, como o baixo número de animações dos personagens, mas que certamente serão resolvidos futuramente.

"O game ficaria pronto em oito meses caso o dinheiro fosse aprovado", garante Flávio Monteiro, criador do título.

No início do projeto, o game se chamava *The Perfect World*. Os gráficos ainda deixavam a desejar, mas a idéia já era a de salvar a humanidade das garras da opressão

A beleza do game deve-se ao poder do Xbox. As mudanças vistas da versão anterior para esta mostram o progresso no desenvolvimento do game. Há muitos efeitos de luz e sombra, partículas e uma velocidade assombrosa no movimento dos personagens.

Tecnologia de Primeiro Mundo

A parte mais complicada para se fazer um game é montar as ferramentas. São programas que, entre outras coisas, fazem os movimentos dos personagens, permitem os efeitos nas cenas e manipulam as imagens do jogo. Em fase adiantada, a própria Banana Games já criou todas essas ferramentas de programação.

As ferramentas de modelagem foram criadas pela galera da Banana Games. Jack, o personagem principal da trama, pode ser visto nas fotos da direita. Ao centro há dois exemplos de cenários sendo renderizados antes de serem integrados ao jogo

Projeto ambicioso

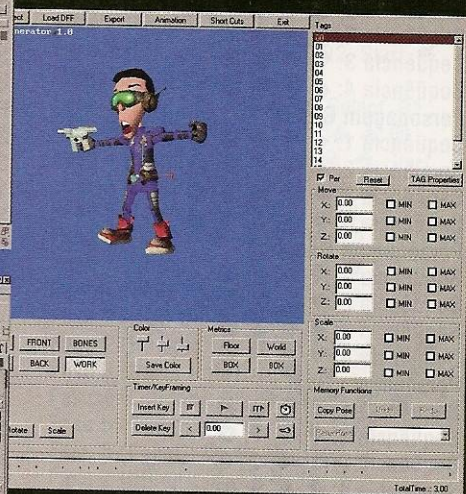
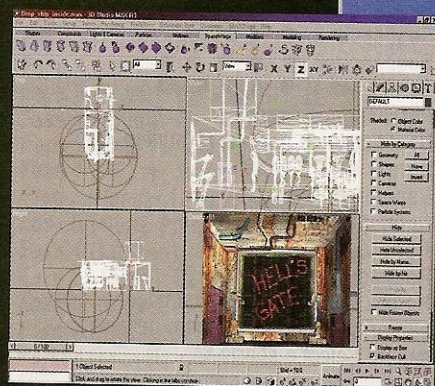
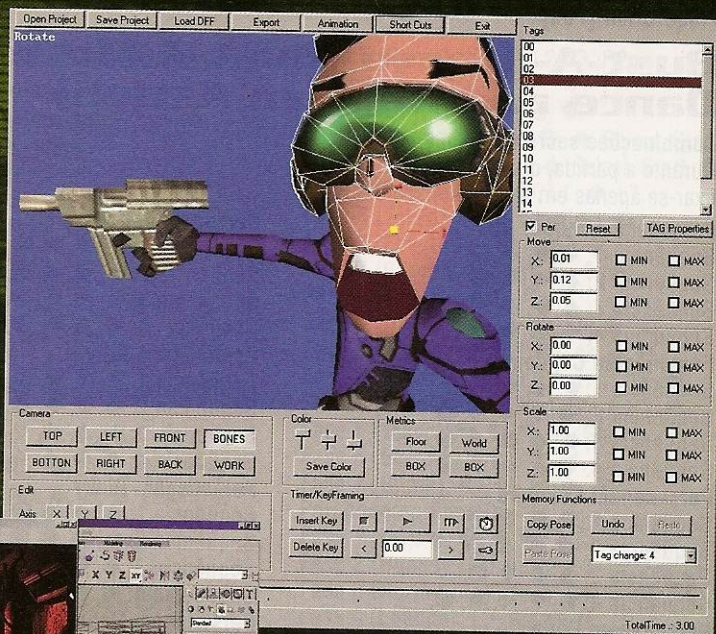
"Escolhemos começar pelo Xbox pela proximidade que temos com a Microsoft, mas também estamos negociando com a Nintendo, um dos nossos parceiros mais fortes", conta Araken Leão, diretor comercial da Banana Games. A idéia é criar uma base de jogos no Brasil.

Ele afirma que "o mercado tem potencial, o que falta é investimento pesado em marketing. Silvio Santos fez isso e vendeu mais de um milhão de cópias do CD-ROM *Show do Milhão*". Para o diretor da Banana, outro problema para o país receber investimento do exterior é a pirataria. "O Brasil é visto como um mercado marginal e o sujeito que consome jogos piratas ajuda a criar esse quadro", conclui.

Quando a paixão vira trabalho

Flávio Monteiro se deu bem. Como todo jogador de videogame, também queria trabalhar na indústria de jogos. A diferença entre ele e outros jogadores é que ele está perto de realizar o sonho.

Ele é um jogador inveterado desde o XT e já devorou mais de 100 livros sobre programação e design de games, além de manter contato com grandes empresas, como Acclaim e Id Software.

"O Brasil ainda engatinha na área de produção de jogos. Por isso, os talentos nacionais acabam no exterior. É um desperdício", diz.

Dica de quem entende

Para os jogadores que pretendem trabalhar no mercado de jogos, Flávio Monteiro mandou umas dicas quentes. "Primeiro decida exatamente qual o seu talento. Desenhar, escrever ou programar. Dependendo da escolha, aperfeiçoe o talento para atuar na área que interessa. Isso significa que você pode criar mapas e fases de jogos, escrever roteiros ou programar as ações do game. Algumas ferramentas são essenciais. Para quem gosta de programar, estude a fundo a linguagem C++ e procure informações em livros técnicos. Se prefere escrever roteiros, assista muitos filmes, leia revistas e gibis. Caso deseje ser designer, aprofunde-se nas ferramentas de arte em 2D e em 3D. Agora, independentemente da área que escolher, saiba que é essencial gostar de jogar."

Bust-A-Groove (Bust-A-Move: Dance and Rhythm Action)

Combinações secretas
Durante a partida, quando a câmera fixar-se apenas em seu personagem, aperte:

Personagem Burger Dog
Seqüência 1: ▼, ▶, ▲, ⊙.
Seqüência 2: ▲, ◀, ▼, ⊗.
Seqüência 3: ▲, ▶, ▲, ⊙.
Seqüência 4: ▼, ◀, ▼, ⊙.

Personagem Capoeira
Seqüência 1: ▶, ▲, ▶, ⊗.
Seqüência 2: ◀, ▼, ◀, ▲, ⊗.
Seqüência 3: ▶, ▲, ▶, ◀, ⊙.
Seqüência 4: ▼, ▲, ◀, ▼, ⊙.

Personagem Columbo
Seqüência 1: ▼, ▼, ▼, ⊙.
Seqüência 2: ◀, ▶, ▲, ⊗.
Seqüência 3: ▲, ▲, ▼, ⊗.
Seqüência 4: ▲, ▼, ◀, ▶, ⊙.

Personagem Frida
Seqüência 1: ▲, ▼, ▲, ⊙.
Seqüência 2: ▶, ◀, ▶, ⊗.
Seqüência 3: ▼, ◀, ▲, ⊙.
Seqüência 4: ▲, ▶, ▼, ⊗.

Personagem Gas-O
Seqüência 1: ◀, ▼, ▶, ▲, ⊙.
Seqüência 2: ▲, ◀, ▼, ▶, ⊗.
Seqüência 3: ▶, ▼, ◀, ▲, ⊗.
Seqüência 4: ▼, ▶, ▲, ◀, ⊙.

Personagem Hamm
Seqüência 1: ▼, ▶, ▲, ⊙.
Seqüência 2: ▼▲, ◀, ▼, ⊗.
Seqüência 3: ▲, ▶, ▲, ⊙.
Seqüência 4: ▼, ◀, ▼, ⊙.

Personagem Heat
Seqüência 1: ▲, ▼, ▲, ⊙.
Seqüência 2: ▼, ▲, ▼, ⊗.
Seqüência 3: ▶, ◀, ▶, ⊙.
Seqüência 4: ▼, ▲, ▼, ⊙.

Personagem Hiro
Seqüência 1: ▶, ▲, ▼, ⊙.
Seqüência 2: ▲, ◀, ▶, ⊗.
Seqüência 3: ◀, ◀, ▼, ⊙.
Seqüência 4: ▶, ▶, ▲, ⊗.

Personagem Kelly
Seqüência 1: ▶, ◀, ▶, ⊙.
Seqüência 2: ▶, ◀, ◀, ⊙.
Seqüência 3: ▶, ◀, ▶, ⊗.
Seqüência 4: ◀, ▲, ▶, ⊙.

Personagem Kitty N
Seqüência 1: ▼, ▼, ▶, ⊙.
Seqüência 2: ▲, ▶, ▶, ▲, ⊗.
Seqüência 3: ▶, ▲, ◀, ▼, ⊗.
Seqüência 4: ◀, ▶, ▲, ◀, ▼, ⊙.

Personagem Pinky
Seqüência 1: ▲, ◀, ▲, ⊙.
Seqüência 2: ▶, ◀, ▼, ⊙.
Seqüência 3: ▲, ▼, ▶, ⊗.
Seqüência 4: ◀, ▶, ▼, ⊗.

Personagem Robo-Z
Seqüência 1: ▲, ▼, ◀, ▶, ⊙.
Seqüência 2: ▲, ◀, ▼, ▶, ⊗.
Seqüência 3: ▼, ▲, ▼, ▲, ⊙.
Seqüência 4: ▼, ▼, ▶, ◀, ◀, ⊙.

Personagem Shorty
Seqüência 1: ▼, ▼, ▼, ⊙.
Seqüência 2: ◀, ▶, ▲, ⊗.
Seqüência 3: ▲, ▲, ▼, ⊗.
Seqüência 4: ▲, ▼, ◀, ▶, ⊙.

Personagem Strike
Seqüência 1: ▲, ▲, ◀, ⊙.
Seqüência 2: ◀, ◀, ▶, ⊙.
Seqüência 3: ▶, ◀, ◀, ▲, ⊙.
Seqüência 4: ◀, ▲, ▼, ▶, ⊗.

Personagens secretos
Na dificuldade normal, termine o jogo:
Burger Dog: 3 vezes.
Capoeira: 1 vez.
Columbo: 4 vezes.
Robo-Z: 2 vezes.

Roupas secretas
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure Select e aperte ⊗.

"Achei que tinha passado despercebido. Peidei em silêncio, mais foi letal"

Dance Dance Revolution

Modos secretos
Na tela do menu principal, selecione Arcade ou Arrange, aperte ▲ e digite:
Modo Another: ▲, ▲, ▼, ▼, ▲, ▲, ▼, ▼.
Modo Double: ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶.
Modo Maniac: ◀, ◀, ▶, ▶, ◀, ◀, ▶, ▶.
Modo Mirror: ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶.

Ouça a trilha sonora do game
Coloque o disco *Dance Dance Revolution* num CD-player convencional e toque.

Personagens secretos
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Arcade ou Arrange. Agora, segure ◀ e aperte ⊙ ou segure ▶ e aperte ⊙.

"Loucura! É tanta seta aparecendo que estou ficando com uma baita enxaqueca"

Dance Dance Revolution 2nd Mix

Modo Event
Selecione a opção change disc e coloque o CD *Dance Dance Revolution*.

Modos secretos
Na tela correspondente, aperte:
Modo Another (1): ▼, ▼.
Modo Hidden (3):
Select, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼.
Modo Left (3):
Select, ◀, ◀, ◀, ◀, ◀, ◀, ◀, ◀.
Modo Little (3):
Select, ◀, ▼, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▼, ▲.
Modo Maniac (1): ▼, ▼, ▼, ▼.
Modo Mirror (3):
Select, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶.
Modo Right (3):
Select, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶.
Modo Shuffle (3):
Select, ▲, ▼, ◀, ▶, ▼, ▲, ▶, ◀.
Modo Super (2): ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶.
Obs.: (1) tela de seleção de dificuldades, (2) tela do título, (3) tela de seleção de músicas.

Ouça a trilha sonora do game
Coloque o disco Dance Dance *Revolution 2nd Mix* num CD-player convencional e toque.

Personagem secreto
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Arcade, segure ◀ e aperte Start.

Seleção de estilos de dança
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Arcade, segure ⊗ e aperte Start.

Todas as músicas
No modo Arcade, deixe o cursor sobre hard e aperte ▶, ▶, ▶, ▶.

Tomb Raider

Movimento de ginasta
Durante a partida aperte R1 + ↑.
Ouça a trilha sonora do game
Coloque o disco *Tomb Raider* num CD-player convencional e toque.
Truques
Durante a partida, na tela do inventário, aperte:
Máxima munição e todas as armas: L1, △, R2, L2, L2, R2, ◎, L1.
Pular fase: L2, R2, L1 ◎, △, L1, R2, L2.

Tomb Raider 2: Starring Lara Croft

Movimento de ginasta
Durante a partida aperte R1 + ↑.
Ouça a trilha sonora do game
Coloque o disco *Tomb Raider 2: Starring Lara Croft* num CD-player convencional e toque.
Truques
Durante a partida, segure R1 + R2 e:
Explodir personagem Lara Croft: aperte ↑, ↓, solte R1 + R2, gire 3 vezes o direcional e pule para trás.
Pular fase: aperte ←, →, ←, ↓, ↑, solte R1 + R2, gire 3 vezes o direcional, pule para frente e, no ar, aperte ◎.
Todas as armas: aperte ←, →, ←, ↓, ↑, solte R1 + R2, gire 3 vezes o direcional, pule para trás e, no ar, aperte ◎.

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

Movimentos especiais
Durante a partida aperte:
Movimento de ginasta: pendurado, segure R1 + ↑.
Movimento de mergulhadora: segure ↑ e aperte ⊡ + R1.
Truques
Durante a partida, rapidamente aperte:
Chave Racetrack (Lara's Mansion): R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.
Pular fase: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.
Renovar energia: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
Todas as armas e itens: L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.
Todos os segredos: L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

Twisted Metal 3

Todas as fases/senhas (dificuldade pure lunacy)
Na tela de senhas, digite:
Personagem Auger
Fase 1 (DC): ←, Select, ◎, R2, ↑.
Fase 2 (Hangar 18): L1, L2, L1, △, R2.
Fase 3 (North Pole): ◎, Select, Start, ↑, Select.
Fase 4 (London): Select, L2, △, L2, ↑.
Fase 5 (Tokyo): Start, Select, →, R1, L2.
Fase 6 (Egypt): ↓, L2, ⊗, ⊡, △.
Fase 7 (Blimp): R2, ⊡, L2, Select, Start.
Personagem Axel
Fase 1 (DC): ⊡, ⊡, L1, R2, ←.
Fase 2 (Hangar 18): ←, Start, △, R1, ⊡.
Fase 3 (North Pole): ↑, ⊡, △, Select, ⊡.
Fase 4 (London): ←, ←, ↓, Start, Start.
Fase 5 (Tokyo): L1, ⊗, ⊡, ←, ←.
Fase 6 (Egypt): ◎, ↓, L2, L1, R1.
Fase 7 (Blimp): Select, ⊗, ⊗, ⊗, R1.
Personagem Club Kid
Fase 1 (DC): ↓, ⊗, ↑, →, ↓.
Fase 2 (Hangar 18): R2, →, ◎, L2, L1.
Fase 3 (North Pole): △, ◎, ↓, △, ⊗.
Fase 4 (London): ⊡, →, ⊡, ⊡, ↑
Fase 5 (Tokyo): ◎, R2, Start, →, R2.
Fase 6 (Egypt): →, →, ↓, R2, ⊗.
Fase 7 (Blimp): ←, △, R1, L1, ◎.
Personagem Firestarter
Fase 1 (DC): ◎, △, ◎, →, ◎.
Fase 2 (Hangar 18): Select, ↑, ←, ↑, R2.
Fase 3 (North Pole): Start, △, Select, L2, ◎.
Fase 4 (London): ↓, Start, R2, R1, Select.
Fase 5 (Tokyo): R2, R1, ⊡, ↑, ⊡.
Fase 6 (Egypt): △, Start, R1, L2, ↓
Fase 7 (Blimp): ⊡, R1, →, ↓, △.
Personagem Flower Power
Fase 1 (DC): →, R1, ←, ◎, ↑.
Fase 2 (Hangar 18): L2, Select, Select, ←, L1.
Fase 3 (North Pole): L1, L1, L1, ↑, R1.
Fase 4 (London): ◎, Start, ←, ⊡, ↑
Fase 5 (Tokyo): Select, L1, △, R1, Start.
Fase 6 (Egypt): Start, →, ⊗, ←, ⊗.
Fase 7 (Blimp): ↓, R2, ⊗, R1, ↑.
Personagem Hammerhead
Fase 1 (DC): Start, ←, L1, →, ↓.
Fase 2 (Hangar 18): ↓, ⊡, ↑, L2, →
Fase 3 (North Pole): R2, ←, ◎, △, R2.
Fase 4 (London): △, ⊡, ↓, ⊡, ◎.
Fase 5 (Tokyo): ⊡, ←, ⊡, Start, L1.
Fase 6 (Egypt): ⊡, R2, ↓, ↑, ⊡.
Fase 7 (Blimp): →, ↓, L1, L2, ↑.
Personagem Minion
Fase 1 (DC): R1, ↓, ↑, Select, Select.
Fase 2 (Hangar 18): ⊗, ⊗, ◎, ↑, ↑.
Fase 3 (North Pole): ↓, ←, ←, L2, L2.
Fase 4 (London): Start, ◎, Select, R1, R1.
Fase 5 (Tokyo): ↓, →, R2, ⊗, ⊡
Fase 6 (Egypt): R2, ◎, Start, ←, ⊗.
Fase 7 (Blimp): △, →, R1, →, ←.
Personagem Mr. Grimm
Fase 1 (DC): △, R2, R2, ⊗, ⊗
Fase 2 (Hangar 18): ⊡, L1, △, ↓, Start.
Fase 3 (North Pole): R2, Start, Select, L1, L2.
Fase 4 (London): →, Select, △, Start, ⊗.
Fase 5 (Tokyo): L2, L2, ↓, ←, ⊗.
Fase 6 (Egypt): R1, Select, ⊡, L1, ↓
Fase 7 (Blimp): ◎, L2, L2, ⊗, R2.
Personagem Outlaw 3
Fase 1 (DC): ↑, ⊗, △, ⊡, ↓.
Fase 2 (Hangar 18): →, △, ←, Select, Start.
Fase 3 (North Pole): L2, ↑, Select, Start, ↓.
Fase 4 (London): R1, △, L1, ←, L1.
Fase 5 (Tokyo): ⊗, ↑, Start, L1, ⊗.
Fase 6 (Egypt): R1, △, X, ⊡, ⊗.
Fase 7 (Blimp): ↑, Start, →, ↓, ↑
Personagem Roadkill
Fase 1 (DC): R2, Start, L2, L2, ◎.
Fase 2 (Hangar 18): △, R1, △, ↑, ⊗.
Fase 3 (North Pole): ⊡, Start, L1, ⊡, →.
Fase 4 (London): L1, Start, Start, R2, ⊗.
Fase 5 (Tokyo): →, △, ↓, ◎, Start.
Fase 6 (Egypt): L2, L1, ↓, L1, L2.
Fase 7 (Blimp): R1, ⊡, ◎, →, ◎
Personagem Spectre
Fase 1 (DC): ↑, △, ←, ◎, ↑.
Fase 2 (Hangar 18): ↑, R2, L1, L2, Select.
Fase 3 (North Pole): ←, ↑, R1, ↑, ◎.
Fase 4 (London): L2, R2, ◎, ⊡, L2.
Fase 5 (Tokyo): △, ↓, △, R1, ◎.
Fase 6 (Egypt): ⊡, L2, ⊡, ↓, ⊡
Fase 7 (Blimp): Select, R2, R2, Start, →.
Personagem Sweet Tooth
Fase 1 (DC): L2, Select, R1, Select, R1.
Fase 2 (Hangar 18): R1, L1, ↑, ↑, ⊡.
Fase 3 (North Pole): ⊗, ⊡, ◎, ←, Start.
Fase 4 (London): ←, ←, R1, ←, ⊗.
Fase 5 (Tokyo): ↑, ⊡, Select, ⊗, L1.
Fase 6 (Egypt): ←, ←, R2, ⊗, L2.
Fase 7 (Blimp): L1, ⊡, →, ◎, ◎.
Personagem Thumper
Fase 1 (DC): ⊡, ⊗, →, △, L1.
Fase 2 (Hangar 18): ↓, ⊗, Select, ⊗, △.
Fase 3 (North Pole): →, ⊗, ←, Start, ◎
Fase 4 (London): L2, ↓, Select, ←, →
Fase 5 (Tokyo): R1, ⊗, R2, L1, R2.
Fase 6 (Egypt): ⊗, →, Start, ◎, ◎.
Fase 7 (Blimp): ◎, △, →, ◎, ⊡.
Personagem Warthog
Fase 1 (DC): ←, ◎, ⊗, L2, R2.
Fase 2 (Hangar 18): L1, →, L2, R1, △.
Fase 3 (North Pole): ◎, △, ⊡, Select, L1.
Fase 4 (London): Select, ↑, L1, ↑, ⊡
Fase 5 (Tokyo): △, Start, ↓, L2, ↑
Fase 6 (Egypt): →, ↑, △, R2, △.
Fase 7 (Blimp): L2, △, ↓, ◎, Select.

"Vou pegar esta bolinha de gude. Meu sobrinho se amarra em coisas de vidro"

Bloody Roar 3

Modo Sudden Death Survival
No modo Survival, vença nove personagens.
Personagem Kohryu
No modo Arcade, usando qualquer personagem, chegue à 5ª luta sem perder nenhum round e vença Kohryu. Agora, deixe o cursor sobre Xion e aperte ←.
Personagem Uranus
No modo Arcade, usando qualquer personagem, vença todas as lutas sem perder nenhum round e vença Uranus. Agora, deixe o cursor sobre Yugo e aperte ←.
Roupas secretas (Yugo)
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Yugo e aperte:
Roupa 1: ▢.
Roupa 2: ✕.
Roupa 3: ◯.
Todas as imagens
No modo arcade, complete os seguintes objetivos:
Imagens de Alice – The Rabbit: termine usando Alice.
Imagens de Bakuryu – The Mole: termine usando Bakuryu.
Imagens de Busuzima – The Chameleon: termine usando Busuzima.
Imagens de Gado – The Lion: termine usando Gado.
Imagens de Jenny – The Bat: termine usando Jenny.
Imagens de Kohryu – The Iron Mole: termine usando Kohryu.
Imagens de Long – The Tiger: termine usando Long.
Imagens de Marvel – The Leopard: termine usando Marvel.
Imagens de Shenlong – The Tiger: termine usando Shenlong.
Imagens de Stun – The Insect: termine usando Stun.
Imagens de Uranus – The Chimear: termine usando Uranus.
Imagens de Uriko – The Half Beast: termine usando Uriko.
Imagens de Xion – The Unborn: termine usando Xion.
Imagens de Yugo – The Wolf: termine usando Yugo.

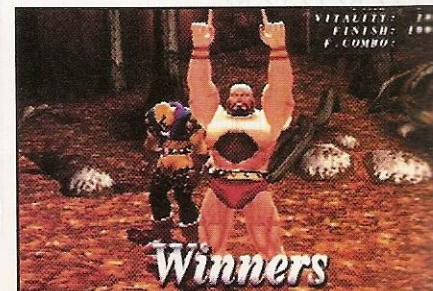
Test Drive: Off-Road Wide Open

Classes secretas
No modo Single Race, complete os torneios, vencendo em todas as fases:
Classe Pro: torneios Hawaii, Moab e Yosemite.
Classe Unlimited: torneios Hawaii 2, Moab 2 e Yosemite 2.
Fases secretas (nível 1)
No modo Single Race, complete os torneios Hawaii, Moab e Yosemite, vencendo em todas as fases:
Fase Arch Madness.
Fase Double Cross.
Fase High Griund.
Fase No Holds Barred.
Fase One Way.
Fase Splash Bash.
Fase Ticket to Ride.
Fase Winter's Touch.
Fase Zig-Zag.
Fases secretas (nível 2)
No modo Single Race, complete os torneios Hawaii 2, Moab 2 e Yosemite 2, vencendo em todas as fases:
Fase Burnout.
Fase Dead Man's Curve.
Fase Fire and Ice.
Fase Jungle Run.
Fase Lava Rider.
Fase Snake Bite.
Fase Spiral Mountains.
Fase Tiki Beat.
Fase Torture Test.
Melhorar veículos
Durante a partida, ganham-se vários dólares com as vitórias. Aqui está a tabela indicando os valores necessários para habilitar os veículos.

	Stock	Modified	Pro	Unlimited
Blazer	$30000	$45000	$73000	$111000
Bronco	$28000	$45000	$75000	$115000
CJ5	$32000	$44000	$69000	$104000
Durango	$32000	$44000	$69000	$104000
F-150	$29000	$46000	$76000	$116000
Ram 2500	$35000	$45000	$65000	$95000
Silverado	$30000	$45000	$73000	$111000
Soft Top	$50000	$55000	$70000	$100000
Wagon	$50000	$55000	$70000	$100000
Wrangler	$35000	$45000	$65000	$95000

Torneios Hawaii 2, Moab 2 e Yosemite 2
No modo Single Race, complete os torneios Hawaii, Moab e Yosemite, vencendo em todas as fases.
Torneios Hawaii 3, Moab 3 e Yosemite 3
No modo Single Race, complete os torneios Hawaii 2, Moab 2 e Yosemite 2, vencendo em todas as fases.
Veículos secretos
No modo Career, complete os seguintes objetivos:
Veículo Humvee: em todas as divisões, vença os torneios 1, 2 e 3.
Veículo Shelby Dodge Durango: na divisão speed, vença o torneio 4.
Veículo Dodge T-Rex: na divisão power, vença o torneio 4.
Veículo Rod Hall Hummer: em todas as divisões, vença os torneios 1, 2 e 3.

Street Fighter EX 3

Personagem Evil Ryu (modo 1)
No modo Original, usando Ryu, termine 8 vezes sem continuar. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Ryu, segure Select e selecione o personagem.
Personagem Evil Ryu (modo 2)
No modo Original, conquiste dez medalhas de ouro. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Ryu, segure Select e selecione o personagem.
Personagem Bison (Vega) (modo 1)
No modo Original, usando Bison (Vega), termine 8 vezes sem continuar. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Bison (Vega), segure Select e selecione o personagem.
Personagem Bison (Vega) (modo 2)
No modo Original, conquiste dez medalhas de ouro. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Ryu, segure Select e selecione o personagem.
Personagens secretos
No modo Original, termine a quantidade de vezes correspondente:
Personagem Area: 7 vezes.
Personagem Bison: 2 vezes.
Personagem Darun: 8 vezes.
Personagem Garuda: 3 vezes.
Personagem Kairi: 5 vezes.
Personagem Pullum Puruna: 6 vezes.
Personagem Sagat: 1 vez.
Personagem Shadow Geist: 4 vezes.
Personagem Vulcano: 9 vezes.

"Olhem! Um disco voador está vindo em nossa direção. Vamos correr daqui!"

Tony Hawk's Pro Skater 2

Comprar todas as fases
Durante a partida, pegam-se vários dólares. Aqui está a tabela indicando os valores necessários para habilitar as fases.
1) The Hangar: $0
2) School 2: $1000
3) Marseille: $3000
4) New York City: 1 medalha de ouro
5) Venice Beach: $15000
6) Skatestreet: $25000
7) Philadelphia: 2 medalhas de ouro
8) The Bullring: $60000

Comprar todas as pranchas
Durante a partida, pegam-se vários dólares. Aqui está a tabela indicando os valores necessários para habilitar as pranchas.
Prancha 1: $0.
Prancha 2: $250.
Prancha 3: $500.
Prancha 4: $750.
Prancha 5: $1000.
Prancha 6: $1250.
Prancha 7: $1500.
Prancha 8: $1750.

Comprar todos os atributos
Durante a partida, pegam-se vários dólares. Aqui está a tabela indicando os valores necessários para habilitar os atributos.
Ponto 1: $50.
Ponto 2: $100.
Ponto 3: $150.
Ponto 4: $200.
Ponto 5: $250.
Ponto 6: $300.
Ponto 7: $350.
Ponto 8: $400.
Ponto 9: $450.
Ponto 10: $500.
Ponto 11: $550.
Ponto 12: $600.
Ponto 13: $650.
Ponto 14: $700.
Ponto 15: $750.
Ponto 16: $800.
Ponto 17: $850.
Ponto 18: $900.
Ponto 19: $950.
Ponto 20: $1000.
Ponto 21: $1050.
Ponto 22: $1100.
Ponto 23: $1150.
Ponto 24: $1200.
Ponto 25: $1250.
Ponto 26: $1300.
Ponto 27: $1350.
Ponto 28: $1400.
Ponto 29: $1450.
Ponto 30: $1500.
Ponto 31: $1550.
Ponto 32: $1600.
Ponto 33: $1650.
Ponto 34: $1700.
Ponto 35: $1750.
Ponto 36: $1800.
Ponto 37: $1850.
Ponto 38: $1900.
Ponto 39: $1950.

"E daí que tenho cara de coitado. Pelo menos sei andar se skate"

Ponto 40: $2000.
Ponto 41: $2050.
Ponto 42: $2100.
Ponto 43: $2150.
Ponto 44: $2200.
Ponto 45: $2250.
Ponto 46: $2300.
Ponto 47: $2350.
Ponto 48: $2400.
Ponto 49: $2450.
Ponto 50: $2500.

Fase Hoffman Factory
No modo Career, usando todos os personagens, conquiste três medalhas de ouro.

Fase Skate Heaven
No modo Career, usando todos os personagens, complete todos os objetivos de todas as fases.

Manobras especiais
Durante a partida, com a barra de especial cheia, aperte:

Andrew Reynolds
Nosegrab Tailslide: ↑, ↓, (▲).
Triple Hellflip: ↑, →, B.
Hardflip Late Flip: ↑, ↓, B.

Bob Burnquist
Rocket Tailslide: ↑, ↓, (▲).
One Foot Smith: →, ↓, (▲).
Racket Air: ←, ↓, (►).

Bucky Lasek
Fingerflip Airwalk: ←, →, (►).
The Big Hitter: ←, ↓, (▲).
One Foot Japan: ↑, →, (►).

Chad Muska
Hurricane: ↓, →, (▲).
Mute Backflip: ↑, ↓, (►).
Muska Nose Man.: →, ↑, (►).

Elissa Steamer
Madonna Tailslide: ↑, ←, (▲).
Hospital Flip: ←, →, B.
Indy Backflip: ↑, ↓, (►).

Eric Koston
The Fandangle: →, ↓, (▲).
Indy Frontflip: ↑, ↓, (►).
Pizaa Guy: ↓, ←, (►).

Geoff Rowley
Rowley Darkslide: ←, →, (▲).
Double Hardflip: →, ↓, B.
Half Flip Casper: →, ←, B.

Jamie Thomas
Beni Finger Flip. Crooks: ↑, ↓, (▲).
Laser Flip: ↓, →, B.
One Foot Nose Man.: ←, ↑, (►).

Kareem Campbell
Nosegrind to Pivot: ↓, ↑, (▲).
Ghetto Bird: ↓, ↑, B.
Casper: ←, ↓, (►).

McSqeeb (Tony Hawk)
Layback Grind: →, ←, (▲).
The 900: →, ↓, (►).
Pogo Air: ←, →, (►).

Officer Dick
Lazy A. Grind: ←, ↓, (▲).
Assume the Position: ↑, ↓, (►).
Salute!!!: ←, ↓, (►).

Private Carrera
Ho Ho Handplant: ↑, ↓, (►).
Fifty-5 ho Slide: ←, ↓, (▲).
Double Splits: ←, ↓, (►).

Rodney Mullen
Heelflip Darkslide: →, ←, (▲).
Nollieflip Underflip: ↓, ←, B.
Casper to 360 Flip: ↓, →, (►).

Rune Glifberg
One Foot Bluntslide: ←, ↑, (▲).
Kickflip 1 Foot Tail: ←, ↓, B.
Christ Air: ←, →, (►).

Spider-Man
Spidey Grind: ←, →, (▲).
Spidey Varial: ←, →, B.
Spidey Flip: ↑, ↓, (►).

Steve Caballero
Hang Ten: →, ↑, (▲).
Triple Kickflip: ↑, ←, B.
FS540: →, ←, (►).

Tony Hawk
Sacktap: ↑, ↓, C(►).
Overturn: ↓, ←, C(▲).
The 900: →, ↓. C(►).

Personagem McSqueeb (Tony Hawk)
Usando Tony Hawk, complete todos os objetivos de todas as fases.

Personagem Officer Dick
No modo Career, usando diferentes personagens, complete todos os objetivos de todas as fases.
Obs.: não pode usar Spider-Man, Tony Hawk ou um personagem customizado.

Personagem Spider-Man
Usando um personagem customizado, complete todos os objetivos de todas as fases.

Truques
Durante a partida, pause, segure L e aperte:
Ação acelerada: (◄), (▼), (▲), ↓, ↑, →.
Ação desacelerada: (▲), ↓, ←, (◄), (▼), (▲), (►).
Ação realista: ←, (►), →, ↓, (▼), ↑, ↑.
Ação superacelerada: ↓, ←, (▲), (▼), (◄), →, ↑.
Gravidade da Lua: (▼), (◄), (►), (◄), ↑, (▼), ↓, →, (▼), (▼).
Infinito equilíbrio: (▼), →, ↓, (◄), (▼), (▲), (►), (◄).
Infinito especial: (◄), (▼), (▲), →, (►), →.
Máximo atributo: ↓, ↑, (▲), (◄), ↓, ↑, (▲).
Máximo multiplicador: (▼), (▼), (▼), (▼), (◄), (►), →.
Opção skip to restart: (◄), (▼), (►), ↓, (▲), (▲).
Personagem magricela (*): ←, (►), →, ↓, (▼), ↑, ↑.
Obs.: (*) pode repetir.

"Diz aí, mano, estou tão fera no skate que dispenso até as rodas traseiras"

The Sims

Truques
Profissões:
Durante a partida, conquiste os seguintes pontos para empregar-se na profissão desejada:

• Reforço da lei

Vigilante.
Salário: $240.
Horário: 0h às 6h.
Pontos: 0.

Cadete.
Salário: $320.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 0.

Patrulheiro.
Salário: $380.
Horário: 17h às 1h.
Pontos: 2 físico.

Sargento
Salário: $440.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 1 amigo, 2 físico e 2 mecânica.

Esquadra Especial
Salário: $490.
Horário: 10h às 16h.
Pontos: 2 amigos, 4 físico e 3 mecânica.

Detetive
Salário: $540.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 4 amigos, 1 carisma, 1 culinária, 5 físico, 1 lógica e 3 mecânica.

Tenente
Salário: $590.
Horário: 9h as 15h.
Pontos: 6 amigos, 2 carisma, 1 criatividade, 1 culinária, 5 físico, 3 lógica e 3 mecânica.

Capitão da Swat
Salário: $625.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 8 amigos, 3 carisma, 1 criatividade, 1 culinária, 6 físico, 5 lógica e 4 mecânica.

Chefe de Polícia
Salário: $650.
Horário: 9h às 17h.
Pontos: 10 amigos, 4 carisma, 3 criatividade, 1 culinária, 7 físico, 7 lógica e 4 mecânica.

Capitão Herói
Salário: $700.
Horário: 10h às 16h.
Pontos: 12 amigos, 6 carisma, 5 criatividade, 1 culinária, 7 físico, 10 lógica e 4 mecânica.

• Ciência

Cobaia
Salário: $155.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 0.

Assistente de Laboratório
Salário: $230.
Horário: 11h às 17h.
Pontos: 0.

Pesquisador de Campo
Salário: $320.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 2 lógica.

Professor de Ciências
Salário: $375.
Horário: 10h às 16h.
Pontos: 1 amigo, 1 carisma e 3 lógica.

Líder de Projeto
Salário: $450.
Horário: 9h às 17h.
Pontos: 3 amigos, 2 carisma, 1 criatividade e 4 lógica.

Inventor
Salário: $540.
Horário: 10h às 19h.
Pontos: 4 amigos, 2 carisma, 3 criatividade, 4 de lógica e 2 mecânica.

Acadêmico
Salário: $640.
Horário: 10h às 15h.
Pontos: 5 amigos, 2 carisma, 4 criatividade, 6 de lógica e 4 de mecânica.

Pesquisador Governamental
Salário: $740.
Horário: 10h às 15h.
Pontos: 7 amigos, 4 carisma, 4 criatividade, 1 culinária, 7 lógica e 6 mecânica.

Teórico
Salário: $870.
Horário: 10h às 14h.
Pontos: 8 amigos, 4 carisma, 7 criatividade, 1 culinária, 7 físico, 9 lógica, 7 mecânica.

Cientista maluco
Salário: $1000.
Horário: 10h às 14h.
Pontos: 10 amigos, 5 carisma, 10 criatividade, 2 culinária, 7 físico, 10 lógica e 8 mecânica.

• Militar

Recruta
Salário: $250.
Horário: 6h às 12h.
Pontos: 0.

Tropas de elite
Salário: $325.
Horário: 7h às 13h.
Pontos: 0.

Instrutor
Salário: $350.
Horário: 8h às 14h.
Pontos: 2 físico.

Aspirante
Salário: $450.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 1 carisma, 2 físico e 1 mecânica.

Oficial de vôo
Salário: $550.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 1 amigo, 4 carisma, 1 culinária, 4 físico, 1 lógica e 2 mecânica.

Capitão
Salário: $580.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 3 amigos, 4 carisma, 1 culinária, 5 físico, 3 lógica e 3 mecânica.

Comandante
Salário: $600.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 5 amigos, 5 carisma, 1 culinária, 6 físico, 5 lógica e 6 mecânica.

Astronauta
Salário: $625.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 6 amigos, 5 carisma, 2 culinária, 8 físico, 6 lógica e 9 mecânica.

General
Salário: $650.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 8 amigos, 7 carisma, 1 culinária, 10 físico, 9 lógica e 10 mecânica.

• Medicina

Auxiliar de Enfermagem
Salário: $200.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 0.

Paramédico
Salário: $275.
Horário: 11h às 17h.
Pontos: 0.

Enfermeiro
Salário: $340.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 2 mecânica.

Estagiário
Salário: $410.
Horário: 9h às 18h.
Pontos: 2 amigos, 2 físico e 2 mecânica.

Residente
Salário: $480.
Horário: 9h às 16h.
Pontos: 3 amigos, 1 culinária, 2 lógica e 3 mecânica.

Clínico Geral
Salário: $550.
Horário: 9h às 15h.
Pontos: 4 amigos, 1 carisma, 3 físico, 4 lógica e 3 mecânica.

Especialista
Salário: $625
Horário: 10h às 16h
Pontos: 5 amigos, 2 carisma, 1 criatividade, 4 físico, 4 lógica e 4 mecânica.

Cirurgião
Salário: $700.
Horário: 10h às 16h
Pontos: culinária, 5 físico, 6 lógica e 4 mecânica.

Pesquisador Médico
Salário: $775.
Horário: 9h às 16h.
Pontos: 9 amigos, 4 carisma, 3 criatividade, 1 culinária, 6 físico, 8 lógica e 5 mecânica.

Diretor de Hospital
Salário: $850.
Horário: 9h às 16h.
Pontos: 11 amigos, 6 carisma, 4 criatividade, 7 físico, 9 lógica e 6 mecânica.

" Estou imitando um mímico, acredite"

Alone in the Dark: The New Nightmare

Pular animação
Durante a partida, em qualquer animação, segure L + R e aperte A.

Roteiro com Aline Cedrac
1) Na conversa com o fantasma, escolha a opção "No" para não se dar mal.
2) Para ativar o projetor na mansão, apague as luzes e use os itens lantern e glass prism.
3) Na biblioteca, digite a senha 1991 no livro na estante.
4) Combine os dois itens half medalion para formar o bronze sun. Agora, no espelho na sala dos quadros, use o bronze sun para abrir a passagem secreta.
5) Dentro da cripta, combine o item metal cover com a lanterna. Use o facho de luz nas jóias incrustadas na parede, seguindo a seqüência para desenhar um M.
6) No forte, use o wire cutters para abrir o baú.
7) No forte, encaixe os seguintes itens nos símbolos da porta trancada:
• Silver card no símbolo do trovão.
• Golden card no símbolo da estrela.
• Red card no símbolo do sol.
• Black card no símbolo da lua.
8) No forte, ajuste a senha do planetário para 10 31 2001.
9) No forte, suba ao topo da torre e use o small padlock para abrir o alçapão. Desça e acione a alavanca para ativar o pára-raios. Atraia o monstro para as descargas elétricas e frite o bicho.

Roteiro com Edward Carnby
1) Na mansão, siga à sala dos quadros e empurre a estante.
2) Na mansão, entre na sala ao lado da biblioteca e use a wolf mask na estátua da coruja.
3) Na mansão, jogue a lamparina sobre a cama de onde saiu um monstro e pegue a arma rocket launcher.
4) Na mansão, digite as letras H e M na estátua em frente ao espelho.
5) Na mansão, use o lighter para acender o candelabro e use a crowbar para abrir passagem na parede.
6) Na mansão, siga à biblioteca e use a senha 3926 no painel. Agora, entre e use a senha 1692 em outro painel.
7) Na mansão, use as seguintes senhas na sala dos quadros (esquerda para direita): 1852, 1874, 1899 e 1931.
8) No terreno baldio, examine as rochas sagradas utilizando a seguinte seqüência de direções: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste.
9) No terreno baldio, durante a conversa com Aline, escolha as seguintes palavras: ogoul´ai, hypor, harnis e horna.

"Tô pensando na proposta para ganhar o papel principal em Arquivo X"

Ooga Booga

Controlar visão
Durante a partida, na tela de vitória ou de ranking, aperte A, B, X, ou Y.

Truques
Na tela de senhas, digite:
Arma Fireball: strikeamatch.
Arma Homing Head: dodgethis.
Arma Lightning Bolt: kilowatts.
Arma Lightning Cloud: stormyweather.
Arma Mine: kaboom.
Arma Tornado: blowhard.
Personagem Abe Kahuna: ahousedivided.
Personagem Death Kahuna: salmonmouse.
Personagem Disco Kahuna: dothehustle.
Personagem Dwarf Kahuna: heightchallenged.
Personagem Leprechaun Kahuna: blarneystone.
Personagem Pirate Kahuna: warezwrong.
Personagem SuperGuy Kahuna: secretidentity.

"Volte aqui! Você está convidado para o meu almoço. Hoje terá javali assado"

Outtrigger

Todas as armas (modo Character Edit)
No modo Mission, na dificuldade advanced, complete todas as missões.

Todas as fases
No modo Mission, complete os seguintes objetivos:
Fases 6, 7, 8, 9 e 10: complete as fases 1 a 5.
Fases 11, 12, 13, 14: complete as fases 6 a 10.
Fase 15: complete as fases 1 a 14.
Obs.: o procedimento é o mesmo para as três dificuldades.

Todas as opções
No modo Mission, nas dificuldades advanced, intermediate e novice, complete todas as missões.

Todas as roupas (modo Character Edit)
No modo Mission, nas dificuldades advanced e intermediate, complete todas as missões.

Armas, fases e personagens secretos
No modo Mission, complete os seguintes objetivos:

Fase	Novice	Intermediate	Advance
1	—	—	—
2	—	—	—
3	—	Fase secreta 1	Arma GLG40MM
4	—	—	—
5	—	Personagem Scarpin	—
6	—	—	—
7	—	—	Fase secreta 3
8	Personagem Shinobi	—	—
9	—	—	—
10	—	—	Arma PSG-1/Personagem D.K.
11	—	Personagem Siba	—
12	—	—	Fase secreta 4
13	—	—	Arma SPAS12
14	Personagem Commander	Fase secreta 2	Fase secreta 5
15	—	—	Arma Missile Launcher/Personagem Dr. K/Personagem Salamander

A Bug's Life

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 9lkk.
Fase 2: bl26.
Fase 3: 5p9k.
Fase 4: 6652.
Fase 5: bkk2.
Fase 6: 2plb.
Fase 7: 6562.
Fase 8: l59b.
Fase secreta: bl26.
Truques
Na tela de senhas, digite 99bb – e ignore a mensagem de erro. Agora, durante a partida, aperte:
Pular fase: Select + Start.
Pular subfase: A + Start.

Armorines: Project Swarm

Truques
Na tela de senhas, digite:
Todas as armas e fases: bbbbbbbb.
Fase 2: ddbmcbpc.
Fase 3: bkbbbbkb.
Fase 4: rfbmbbqc.
Fase 5: ccbmmllc.
Fase 6: lmbmbbbc.

"Não devia ter feito pilotagem em Catar. Juro que farei cursos de reforço"

Asteroids

Menu de truques
Na tela de senhas, digite cheatonx.
Agora, durante a partida, aperte Select.
Feito isso, aperte:
Seleção de fases: ↑ ou ↓.
Seleção de subfases: → ou ←.
Veículo invencível: A.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: spacevac.
Fase 3: starsbrn.
Fase 4: wormsign.
Fase 5: incoming.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Veículo Excalibur: projectx.
Modo Classic Asteroids: qrtreatr.

Logical

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: tjypdf.
Fase 3: zxcvbm.
Fase 4: kdzcpl.
Fase 5: mhgqzs.
Fase 6: splhrj.
Fase 7: ypmbcl.
Fase 8: sdwzcm.
Fase 9: dpwmqz.
Fase 10: lklpdx.
Fase 11: xcsqss.
Fase 12: mpqpry.
Fase 13: jkrtsc.
Fase 14: dxcmgh.
Fase 15: lpjkhx.

Mario Golf

Reiniciar jogo
Durante a partida, aperte
A + B + Select + Start.
Controlar logotipo
Na tela com a mensagem "Press Start", use o direcional.
Personagem Gene Yuss
No modo Match, vença Gene Yuss.
Personagem Grace
No modo Match, vença Grace.
Personagem Putts
No modo Match, vença Putts.
Obs.: usando um personagem customizado.
Personagem Tiny
No modo Match, vença Tiny.
Personagem Wario
No modo Match, vença o torneio Club.
Personagens canhotos
Na tela de seleção de personagem, segure Select e aperte A.

Roadsters '98

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: gmby.
Fase 3: dmg.
Fase 4: brk.
Fase 5: trck.
Fase 6: spkr.
Fase 7: xtl.
Fase 8: jpn.
Fase 9: wndw.
Fase 10: mnky.
Fase 11: scrp.
Fase 12: xfmr.
Fase 13: vhsvcr.
Fase 14: pnp.
Fase 15: flpy.
Fase 16: ntry.
Fase 17: ttlcms.
Fase 18: chr.
Fase 19: rdy.
Fase 20: strt.
Fase 21: html.
Fase 22: jmpr.
Fase 23: glssy.
Fase 24: src.
Fase 25: hlt.
Fase 26: pth.
Fase 27: pck.
Fase 28: trp.
Fase 29: bdy.
Fase 30: stp.
Fase 31: jct.
Fase 32: drp.

Vigilante 8

Mostrar localização dos adversários
Durante a partida, aperte Select + A + B.

Pitfall: Beyond the Jungle

Truques
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Underground): fltywtrs.
Fase 2 (Volcano): gngdwn.
Fase 3 (The Prison): slthhrng.
Fase 4 (The Prison 2): bngdnsd.
Fase 5 (The Wilderness): swngrbts.
Fase 6 (The Scourge): swpngblw.

Worms Armageddon

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase Jungle: 2512.
Fase Cheese: 2563.
Fase Medical: 1655.
Fase Desert: 4216.
Todas as fases secretas/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase Tools: 5226.
Fase Egypt: 1245.
Fase Hell: 2643.
Fase Treehut: 4136.
Fase Garden: 5413.
Fase Snow: 3266.
Fase Construction: 2255.
Fase Pirate: 3631.
Fase Fruit: 1451.
Fase Alien: 3644.
Fase Circuit: 4333.
Fase Medieval: 6316.
LEGENDA
Da esquerda para direita, siga a seguinte ordem:
1: minhoca esquelética
2: minhoca cor-de-rosa
3: item dynamite
4: minhoca vermelha
5: item banana bomb
6: minhoca afogada
Obs.: na tela de seleção de terrenos, aperte A para acessar a tela de senhas.
Tabela de danos
Qual é a melhor artimanha para enfrentar o inimigo? Consulte a tabela e decida.

Arma	Dano
Airstrike	150
Banana Bomb	280
Baseball Bat	30
Bazooka	50
Blow Torch	15
Dynamite	75
Fire Punch	30
Grenade	50
Jet Pack	0
Sheep	75
Shotgun (por tiro)	25
Teleport	0

Army Men Advance

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Personagem Sarge (easy)
Fase 2 (Training Camp): JGQJQHMC.
Fase 3 (Area 41): HJQDCJMC.
Fase 4 (Hangar 13): GGQSGKMC.
Fase 5 (Bedroom): FSQSMBMC.
Fase 6 (Hallway): DQQNBCMC.
Fase 7 (Bathroom): CSQJGDMC.
Fase 8 (In the Bath): BQQDMFPC.
Fase 9 (Patio): TJQDQQPC.
Fase 10 (Garage): SGQSCRPC.
Fase 11 (Green Army Camp): RJQNLSPC.
Fase 12 (Area 41, Return): QGQNRTPC.
Personagem Sarge (medium)
Fase 2 (Training Camp): HJRDCHMC.
Fase 3 (Area 41): GGRSGJMC.
Fase 4 (Hangar 13): FSRSMKMC.
Fase 5 (Bedroom): DQRNBBMC.
Fase 6 (Hallway): CSRJGCMC.
Fase 7 (Bathroom): BQRDMDPC.
Fase 8 (In the Bath): TJRDQFPC.
Fase 9 (Patio): SGRSCQPC.
Fase 10 (Garage): RJRNLRPC.
Fase 11 (Green Army Camp): QGRNRSPC.
Fase 12 (Area 41, Return): PSRJCTPC.
Personagem Sarge (hard)
Fase 2 (Training Camp): GGSSGHMC.
Fase 3 (Area 41): FSSSMJMC.
Fase 4 (Hangar 13): DQSNBKMC.
Fase 5 (Bedroom): CSSJGBMC.
Fase 6 (Hallway): BQSDMCPC.
Fase 7 (Bathroom): TJSDQDPC.
Fase 8 (In the Bath): SGSSCFPC.
Fase 9 (Patio): RJSNLQPC.
Fase 10 (Garage): QGSNRRPC.
Fase 11 (Green Army Camp): PSSJCSPC.
Fase 12 (Area 41, Return): NQSDGTPC.
Personagem Vikki (easy)
Fase 2 (Training Camp): HJQDCHMB.
Fase 3 (Area 41): GGQSGJMB.
Fase 4 (Hangar 13): FSQSMKMB.
Fase 5 (Bedroom): DQQNBBMB.
Fase 6 (Hallway): CSQJGCMB.
Fase 7 (Bathroom): BQQDMDPB.
Fase 8 (In the Bath): TJQDQFPB.
Fase 9 (Patio): SGQSCQPB.
Fase 10 (Garage): RJQNLRPB.
Fase 11 (Green Army Camp): QGQNRSPB.
Fase 12 (Area 41, Return): PSQJCTPB.
Personagem Vikki (hard)
Fase 2 (Training Camp): FSSSMHMB.
Fase 3 (Area 41): DQSNBJMB.
Fase 4 (Hangar 13): CSSJGKMB.
Fase 5 (Bedroom): BQSDMBPB.
Fase 6 (Hallway): TJSDQCPB.
Fase 7 (Bathroom): SGSSCDPB.
Fase 8 (In the Bath): RJSNLFPB.
Fase 9 (Patio): QGSNRQPB.
Fase 10 (Garage): PSSJCRPB.
Fase 11 (Green Army Camp): NQSDGSPB.
Fase 12 (Area 41, Return): MSSSMTRB.
Personagem Vikki (medium)
Fase 2 (Training Camp): GGRSGHMB.
Fase 3 (Area 41): FSRSMJMB.
Fase 4 (Hangar 13): DQRNBKMB.
Fase 5 (Bedroom): CSRJGBMB.
Fase 6 (Hallway): BQRDMCPB.
Fase 7 (Bathroom): TJRDQDPB.
Fase 8 (In the Bath): SGRSCFPB.
Fase 9 (Patio): RJRNLQPB.
Fase 10 (Garage): QGRNRRPB.
Fase 11 (Green Army Camp): PSRJCSPB.
Fase 12 (Area 41, Return): NQRDGTPB.

"Viu?! Quem mandou não olhar para frente. Acabou derrubando a comida no chão"

ChuChu Rocket!

Acelerar tela de créditos
Na tela de créditos, segure B.
Dificuldade hard (puzzle)
No modo Puzzle 1P, dificuldade normal, termine o jogo.
Dificuldade mania (puzzle)
No modo Puzzle 1P, dificuldade special, termine o jogo.
Dificuldade special (puzzle)
No modo Puzzle 1P, dificuldade hard, termine o jogo.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Personagem Michael Jackson
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Arcade e aperte ←, ←, →, →, ←, →, L + R.
Personagem Rumbleman
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Championship e aperte ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R.
Personagem Shaquille O'Neal
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Survival e aperte ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, L + R.

Earthworm Jim

Seleção de fases aleatória
Durante a partida, pause e aperte →, R, B, A, L, L, A, R.
Todas as fases/senhas
Durante a partida, pause e aperte:
Fase Buttville: L, A, ↑, R, A, R, A, Select.
Fase Down the Tubes: ↑, L, ↓, A, R, A.
Fase Level 5: R, L, A, B, B, A, L, R.
Fase Snot a Problem: Round 1: R, ↑, Select, L, R, ←.
Fase What the Heck?: Select, R, B, 2, L, B.

"Ah! Estou treinando poses para o cartaz de meu novo longa-metragem de ação"

Pitfall: The Mayan Adventure

Fase Lakamul Rain Forest
Na tela do título, aperte A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start.
Ganhar continuações
Na tela de continuações, aperte Start repetidamente.
Seleção de fases
Na tela do título, aperte L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Depois, segure Select e aperte L ou R para selecionar a fase e aperte Start.
Teletransportar personagem
Após ativar o truque de seleção de fases, durante a partida, segure Select e aperte Direcional.
Todas as armas
Após ativar o truque de seleção de fases, durante a partida, segure Select e aperte B.

"Putz! Parece que as coisas estão esquentando bastante durante a viagem"

DREAMCAST

Death Crimson OX

Código mestre 1
9c5d88f8
Código mestre 2
245eeca9
Ataques letais
39f8a18cc0707041
39fea18c00000000
875a74a4c0707041
875c74a400000000
Infinita energia (J1)
ff04be6a00004040
Infinita energia (J2)
5de5e25000004040
Infinita continuação
a34d690f00000009
Máxima experience (J1)
9c180de400004400
Máxima experience (J2)
ebf86fa800004400
Máxima pontuação (J1)
eb89efa805f5e0ff
Máxima pontuação (J2)
406b4f4305f5e0ff

Disney's Donald Duck Goin' Quackers!

Renovar energia (aperte x)
434915dce0705041
fe91a6d800000101

ESPN NBA 2night

Começar no 2º tempo
be853bddc0705041
be863bdd00000001
Começar no 3º tempo
be853bddc0705041
be863bdd00000002
Começar no 4º tempo
be853bddc0705041
be863bdd00000003
Infinito pedido de tempo (time local)
647b3cff00000063
Infinito pedido de tempo (time visitante)
a753190c00000063
Infinito tempo no garrafão (time local)
b6d66d3300000063
Infinito tempo no garrafão (time visitante)
f799de1b00000063
Placar 0 (time local)
f129813800000000
Placar 0 (time visitante)
26676bd800000000
Placar 150 (time local)
f129813800000090
Placar 150 (time visitante)
26676bd800000090

NINTENDO 64

Earthworm Jim 3D

Começar com 100 marbles
d00e9ff30000
800e9ff30064
Infinita carga banana peel
810c697603e7
Infinita carga blaster
810c691603e7
Infinita carga boomerang knives
810c6a1e03e7
Infinita carga cleaver
800c6a1f00fa
Infinita carga egg chucker
800c69bf00fa
Infinita carga green slimer
810c69a603e7
Infinita carga laser
800c691700fa
Infinita carga mushroom
810c6a3603e7
Infinita carga music gun
810c6a0603e7
Infinita carga rocket launcher
810c694603e7
Infinita carga shotgun
810c69ee03e7
Infinita energia
800c690f0064
Infinita vida
800c69130063

Excitebike 64

Código mestre
de0004000000
f100C6302400
f10004403c01
f1000442a03b
f10004440800
f100044606a9
f1000448ac20
f100044a7920
f10014e80c00
f10014ea0110
d10658de1026
810658d43c02
d10658de1026
810658e6ac29
ee0000000000
Campeonatos Gold e Silver
810f2d4e0003
Começar na 2ª volta
d00e4fb10000
800e4fb10002
Começar na 3ª volta
d00e4fb10000
800e4fb10003
Começar na 4ª volta
d00e4fb10000
800e4fb10004
Todas as fases
810f2d50ffff
Veículos não superaquecem
810e4f980000
810e4f9a0000

PLAYSTATION 2

Extermination

Código mestre
ec8d31701445dc6c
Baixar o tempo
1c1888781456e7a5
Infinita energia
4c188b7e145625dd
4c1887f6145625dd
Infinita carga battery
3c188fd61456e7d5
3c188fdb1456e7d5
Infinita carga booster type a
3c188fad1456e788
Infinita carga booster type b
3c188faa1456e788
Infinita carga flamethrower
1c188fd41473e788
Infinita carga grenade
4c188fce1456089c
Infinita carga machinegun
4c188fdc1456089c
Infinita carga mts vaccine
3c188fac1456e788
Infinita carga rocket
4c188fd81456089c
Infinita carga recovery unit a
3c188fa61456e788
Infinita carga recovery unit b
3c188fa71456e788
Infinita carga shotgun
4c188fd01456089c
Item arctic parka
3c188fa21456e7a6
Item climbing spikes
3c188fa51456e7a6
Item crowbar
3c188faf1456e7a6
Item dog tag 1
3c188fb91456e7a6
Item dog tag 10
3c188fbe1456e7a6
Item dog tag 11
3c188fbf1456e7a6
Item dog tag 12
3c188fc41456e7a6
Item dog tag 13
3c188fc51456e7a6
Item dog tag 14
3c188fc21456e7a6
Item dog tag 15
3c188fc31456e7a6
Item dog tag 2
3c188fb61456e7a6
Item dog tag 3
3c188fb71456e7a6
Item dog tag 4
3c188fbc1456e7a6
Item dog tag 5
3c188fbd1456e7a6
Item dog tag 6
3c188fba1456e7a6
Item dog tag 7
3c188fbb1456e7a6
Item dog tag 8
3c188fc01456e7a6
Item dog tag 9
3c188fc11456e7a6
Item dvd-rom
3c188fb31456e7a6
Item gary's bomb
3c188fb41456e7a6
Item metal tag 1
3c188fb51456e7a6
Item metal tag 2
3c188fb21456e7a6
Item roger's knife
3c188fb81456e7a6
Item snow truck key
3c188fb11456e7a6
Item train key
3c188fae1456e7a6
Não recarregar flamethrower
4c188fd21456e788
Não recarregar machinegun
3c188f861456e70c
Sempre 0% de infection
4c1887fe1456e7a5
4c188b821456e7a5
Todas as weapon parts
1c188f8c1355e6a6
1c188f901355e6a6
1c188f941355e6a6
1c188f981355e6a6
Todos os classified files
3c188e2f1456e7a6
1c188e341355e6a6
1c188e381355e6a6
1c188e3c1355e6a6
1c188e401355e6a6
1c188e441355e6a6
Todos os dennis' memo
3c188fe71456e7a6
1c188fec1355e6a6
1c188ff01355e6a6
1c188ff41355e6a6
1c188ff81355e6a6
1c188ffc1355e6a6
1c188f001355e6a6
1c188f041355e6a6
4c188f081456e6a6
3c188f061456e7a6
Todos os operation manuals
3c188f071456e7a6
1c188f0c1355e6a6
1c188f101355e6a6
1c188f141355e6a6
1c188f181355e6a6
3c188f1c1456e7a6
Todos os staff logs
3c188f1d1456e7a6
4c188f1a1456e6a6
1c188f201355e6a6
1c188f241355e6a6
1c188e281355e6a6
1c188e2c1355e6a6
4c188e301456e6a6
3c188e2e1456e7a6
Todos os top secret files
1c188e481355e6a6
1c188e4c1355e6a6
1c188e501355e6a6
1c188e541355e6a6

Knockout Kings 2001

Código mestre
ec8ec8401456e60a
Infinito creation points
3cb34c881456e733

Midnight Club: Street Racing

Código mestre
ecc003001456e60a
Todos os veículos (Arcade)
1cbba59861dfb00c
1cbba59c61dfb00c
Todos os veículos (Career)
1cbbbfb061dfb00c

Motor Mayhem

Código mestre
ec86c30c1456e60a
99 kills
3cfe72a81456e788
Menu de truques
4c8d38c61456e6a5
1c8d38cc1355e6a6
4c8d38ce1456e7a6
4c8d38ba1456e7a6
Todas as fases
1c8d38d81355e6a6
1c8d38f41355e6a6
4c8d38dc1456e6a6
4c8d38f81456e6a6
Veículo Buzzsaw
4c8d38da1456e7a6

Nascar 2001

Código mestre
ec8ac8541456e79b
Diminuir tempo (segure ⊗) e piloto automático
0cad2aae1446e765
1cbe7e6c14ae9e18
Sem damage (Arcade)
4cb45a421456e7a5
4cb45a4a1456e7a5
4cb45a4e1456e7a5
4cb45a521456e7a5
4cb45a561456e7a5
4cb45a5a1456e7a5
4cb45a5e1456e7a5
4cb45a621456e7a5

PLAYSTATION

Point Blank

Ganhar nível rápido (Quest)
800b76a8ffff
Infinita munição (J1, Arcade)
800ad1a87fff
Infinita vida (J1, Arcade)
800b732c0005
Infinito cash (Quest)
800a3e64ffff

Point Blank 2

Infinita vida (J1)
800bd4e80003
Infinita vida (J2)
800bd4ea0003

Tales of Destiny

Item jam
301ce7c30001
Item juicy beef
301ce7c00001
Item kite shield
301ce80d0001
Item knight's saber
301ce8dc0001
Item knuckle
301ce7ef0001
Item lanakear seed
301ce92e0001
Item land hat
301ce81f0001
Item lantern
301ce85b0001
Item laser blade
301ce7cb0001
Item lavender
301ce79d0001
Item leather armor
301ce7f60001
Item leather cape
301ce84b0001
Item leather gloves
301ce8270001
Item leather helm
301ce8160001
Item lemon
301ce8c80001
Item lemon gel
301ce78e0001
Item life bottle
301ce7910001
Item light disc
301ce87f0001
Item light shield
301ce80e0001
Item liqueur bottle
301ce7950001
Item long sword
301ce7c40001
Item loser
301ce8da0001
Item lucky blade
301ce8e40001
Item lucky cap
301ce8ff0001
Item luna
301ce7af0001
Item lute
301ce7f50001
Item mackerel
301ce8b10001
Item mackerel pike
301ce8c30001
Item magic mist
301ce8410001
Item magical pouch
301ce8310001
Item magical ribbon
301ce8260001
Item magical rouge
301ce8320001
Item mandolin
301ce7f30001
Item mangosteen
301ce8cd0001
Item megalith disc
301ce8860001
Item melange gel
301ce78d0001
Item melon
301ce8d40001
Item mercy disc
301ce88c0001
Item mind ring
301ce8370001
Item miracle gel
301ce7900001
Item mist orb
301ce8570001
Item moon crystal
301ce8430001
Item moon sword
301ce8e00001
Item moonstone
301ce8950001
Item mystic symbol
301ce8460001

Item mythril axe
301ce7d90001
Item mythril chain
301ce8060001
Item mythril gloves
301ce82a0001
Item mythril helm
301ce8480001
Item mythril mesh
301ce8000001
Item mythril plate
301ce8010001
Item mythril sword
301ce8e10001
Item mythril tiara
301ce8510001
Item neutralizer
301ce9000001
Item oberol c
301ce7980001
Item oberol ex
301ce7990001
Item oberol gold
301ce79a0001
Item octopus
301ce7b30001
Item opal
301ce8990001
Item orange gel
301ce78c0001
Item oriola seed
301ce9310001
Item panacea bottle
301ce7960001
Item paralysis charm
301ce8560001
Item persimmon
301ce8ce0001
Item phen seed
301ce9300001
Item pine gel
301ce78f0001
Item pineapple
301ce8d70001
Item plain rod
301ce7e60001
Item plate armor
301ce7fb0001
Item pom seed
301ce92c0001
Item prawn
301ce8c70001
Item pretty ribbon
301ce8250001
Item princess cape
301ce83e0001
Item protect ring
301ce83a0001
Item prune
301ce8c90001
Item purity disc
301ce8760001
Item quartz rod
301ce93e0001
Item quick level gain
801f21d4ffff

Item rabbit's foot
301ce8580001
Item ranseur spear
301ce7d20001
Item rapier
301ce7c70001
Item rare gauntlets
301ce82b0001
Item rare helm
301ce81b0001
Item rare plate
301ce8070001
Item rare shield
301ce8110001
Item red bellebane
301ce7a20001
Item red crystal rod
301ce7eb0001
Item red lavender
301ce7a10001
Item red sage
301ce7a00001
Item red savory
301ce79f0001
Item red shield
301ce8140001
Item red snapper
301ce8c10001
Item reflex armor
301ce8020001
Item reflex ring
301ce8390001
Item resist ring
301ce8490001
Item reverse doll
301ce84f0001
Item revitalize disc
301ce87a0001
Item ribbon
301ce8220001
Item ring mail
301ce7f80001
Item roast
301ce7b90001
Item rotten orange
301ce7be0001
Item round shield
301ce80c0001
Item rubber suit
301ce9260001
Item ruby
301ce8960001
Item rue staff
301ce7e90001
Item rune bottle
301ce7940001
Item saber
301ce8db0001
Item sacred text 1
301ce8f40001
Item sacred text 2
301ce8f50001
Item sacred text 3
301ce8f60001
Item sacred text 4
301ce8f70001

Item sacred text 5
301ce8f80001
Item sacred text 6
301ce8f90001
Item sacred text 7
301ce8fa0001
Item sacred text 8
301ce8fb0001
Item sage
301ce79c0001
Item sapphire
301ce8980001
Item sardonyx
301ce8970001
Item savory
301ce79b0001
Item scorched earth disc
301ce8780001
Item score a
01ce8ed0001
Item score b
301ce8ee0001
Item score c
301ce8ef0001
Item score d
301ce8f00001
Item score e
301ce8f10001
Item score f
301ce8f20001
Item score g
301ce8f30001
Item scout orb
301ce82f0001
Item sea bass
301ce8b60001
Item sea bream
301ce8c20001
Item sephira
301ce8330001
Item sephira +1
301ce8340001
Item shadow
301ce7ae0001
Item shamisen
301ce8eb0001
Item sharp stone disc
301ce87b0001
Item sheeden sword
301ce7ca0001
Item shelter disc
301ce8820001
Item short sword
301ce7c60001
Item silver cape
301ce84d0001
Item silver chainmail
301ce7bb0001
Item silver cloak
301ce7fe0001
Item silver ladle
301ce7ed0001
Item silver mace
301ce9240001
Item silver plate
301ce7ff0001

Item silvervine
301ce8d00001
Item slayer sword
301ce8df0001
Item slyph
301ce7a90001
Item smelt
301ce8bb0001
Item softy kreem
301ce8d80001
Item sorcerer's ring
301ce85c0001
Item soul steel bow
301ce7e40001
Item sour milk
301ce7bd0001
Item spectacles
301ce7a30001
Item splint mail
301ce7f90001
Item squid
301ce8b30001
Item squid jerky
301ce8b50001
Item st. Halberd
301ce8e80001
Item st. Rapier
301ce9460001
Item star cap
301ce8210001
Item star cloak
301ce8050001
Item star gloves
301ce82c0001
Item star helm
301ce81c0001
Item star mace
301ce7db0001
Item star shield
301ce8120001
Item steak
301ce7b70001
Item stone
301ce8530001
Item stone charm
301ce8550001
Item strange pouch
301ce8300001
Item strawberry
301ce8ca0001
Item stray robe
301ce8030001
Item strengthen disc
301ce8740001
Item strike axe
301ce7da0001
Item striped ribbon
301ce8240001
Item strong halberd
301ce7d50001
Item sweetee
301ce8cb0001
Item swirling flame disc
301ce8790001
Item talisman
301ce8500001

Item tech ring
301ce9480001
Item tender roast
301ce7ba0001
Item terra armor
301ce8080001
Item thief's cape
301ce84c0001
Item thinking cap
301ce8fc0001
Item thunder disc
301ce87e0001
Item thunder scepter
301ce9400001
Item thunder spirit disc
301ce88e0001
Item ticket
301ce9030001
301ce9430001
Item topaz
301ce89a0001
Item tornado disc
301ce8720001
Item tuna
301ce8c40001
Item turquoise
301ce89b0001
Item valkyrie
301ce7ad0001
Item vegetables
301ce7bc0001
Item veldan sword
301ce9450001
Item volcano disc
301ce88b0001
Item vorpal sword
301ce7d00001
Item wall of flame disc
301ce87c0001
Item warrior symbol
301ce8450001
Item wendiene
301ce7aa0001
Item white smelt
301ce8c50001
Item white sword
301ce7cc0001
Item wind power disc
301ce88d0001
Item wind spear disc
301ce8800001
Item winged boots
301ce7a70001
Item winged spear
301ce7d30001
Item winner
301ce8d90001
Item wood shield
301ce80b0001
Item wormy apple
301ce7c20001
Item wrasse
301ce8c00001

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

△: apagar linha
○: cancelar
⊗: aceitar
L1: mover à esquerda nos códigos
R1: mover à direita nos códigos
Select: menu de opções
Start: menu principal

PASSO-A-PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

ação games classificados

Para anunciar ligue: 3037-2720 ou DDG: 0800 132066.

As mensagens destes classificados são de responsabilidade de quem as assina.

ACESSÓRIOS

ATENÇÃO/ARG GAME BH NITENDO 64
C/1 Jogo seminovo 3 x R$59,00 Tudo Orig. Cartucho a partir de R$29,00. Conserto, destravo e transcodifico. Buscamos e entregamos. F: (31) 3481-6082.

APARELHOS

ARTGAME/Vendas/Playstation, Dreamcast etc. F: (11) 6098-1377 www.artgame.hpg.com.br

Compro/Vendo/Troco Game F: (0xx11) 5512-6431 / 9787-4561 9873-5110 / 9695-3598.

COMPRAM-SE

Compra/ Troca/ Venda Aparelho Play 1/Play 2/Dreamcast /S.Nes/ N64 . Só São Paulo. F: (11)5061-4899 / 9714-9925

VENDEM-SE

Vendo,Troco:Play,Nintendo64 Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. www.videosgames.com.br F: (0xx11) 6096-4137.

PARA ANUNCIAR LIGUE: SP: 3037-2720 RJ: 2275-7533 OU DDG: 0800 132066

TEC CENTER
Assistência técnica especializada em games de todas as marcas.
Vendemos peças leitor, fontes, desbloqueio, placas e esquemas.
Recebemos e enviamos via Sedex.
(11)3487-3269/3313-5786/9889-6736
R. Barão de Duprat, 323, 3o and., lj 303 São Paulo - SP

COMPRA, TROCA, VENDA E LOCAÇÃO DE CARTUCHOS CD's E ACESSÓRIOS PARA:

Fone: (15) 234-1584 / 231-7916 Av. Barão de Tatuí, 1356
www.worldgamessorocaba.com.br

Tudo para games e acessórios.
Super Nintendo . Playstation . Playstation 2 Nintendo 64 . Dream Cast . Acessórios
As últimas novidades em jogos.
Pagamento facilitado!!!
(13) 3289-1098 - Santos - SP
(13) 3467-2252 - São Vicente - SP
Playshopgames@globo.com

Vendas de acessórios e consoles. Assistência técnica especializada.
F: (15) 282-1813 / (15) 284-5797
Linha Direta Porão Games (15) 9709-0900
WWW.PORAOGAMES.COM.BR

CURITIBA-PR - BRASIL

(41) 233-3364/233-9567

Enviamos para todo o Brasil via Correios.
F: (11) 4127-0171
4127-0336 / 4339-5527
www.authenticimports.com.br

Super Mario Games

Compra, Venda e Troca de Videogames novos e seminovos. Acessórios e jogos em geral. Tudo com garantia. Assistência técnica especializada. Buscamos e entregamos em domicílio. Facilitamos o pagto.
Atendemos em todo Brasil via Sedex.
supermariogames@ig.com.br
Fone(21) Rio de Janeiro 2573-6094 3867-0093

Consertos p/ todos games
Vendas de aparelhos e acessórios novos e usados
Despachamos via Sedex
Tudo com garantia
Fone: (011) 6193-7163 / 6191-3000

ELP GAMES
Despachamos via Sedex
Assistência Técnica autorizada em brinquedos e games.
Venda de games, semi-novos c/ garantia
Produtos Nacionais e Importados, acessórios em geral.
www.planeta.terra.com.br/servicos/helpgame
helpgames@terra.com.br
Rua Albion, 513 - Lapa - F: (11) 3645-3005

UNIVERSAL Games
Vendas, Assistência Técnica e Os últimos lançamentos em Video Game
Fones: (62) 533-3115 - (62) 533-3160
Assistência Técnica: (62) 291-5648
www.universalgames.com.br
Goiânia-Goiás
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Vendem-se todos os sistemas de games

Fone: (35) 3431-1808

Venda, Troca e Compra
VIDEO GAMES NOVOS E SEMINOVOS
Playstation/ Nintendo 64
Super NES/ Saturno
Dream Cast
Tudo com garantia
Despachamos via Sedex
Rua Araritaguaba, 1118 - Vl.Maria
PABX: 11-6631.9979
Aceitamos Cartões de Crédito!

Fong Games
Venda de consoles, jogos e acessórios para Playstation, Playstation 2, Dreamcast, Super Nintendo, Nintendo 64 e Game Boy.
Vendas para todo o Brasil, via Sedex.
Av. Paulista, 1098/1114 - loja 75 São Paulo - SP
F: (11) 245-7075

- Tudo em videogames.
- CDs em promoção.
- Destravamos Play 2.
- Assistência técnica.

Entrega pessoal ou via Sedex.
Tel.: (0xx11) 3846-1470 / 3846-4375
R. Silvânia, 157 - São Paulo - SP
Trav. Av. Sto. Amaro, alt. 1501
www.dragoon.com.br

QUATRO RODAS
SUPER
INTERESSANTE

EDITORA
Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita
Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Editor: Darius Roos **Editor de Arte:** João Ailton O. de Andrade **Diagramador:** Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Noelly Russo (edição); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa (jogo); Nelson Alves Jr. (texto); Luiz Gustavo Bacan, Renato Costa (diagramação); Eduardo Svezia, Leo Feltran (foto); Paulo Roberto Pompêo (revisão); Alexandre Jubran (capa); Luciana Gomes (atendimento)
www.agames.com.br: Thiago Parijiani (conteúdo); Fernado Nogueira, Rodrigo Rossellini Corrêa (webmaster)

APOIO EDITORIAL
Depto. de Documentação: Suzana Camargo **Abril Press:** José Carlos Augusto **Nova York:** Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Assistente de Produto: Sandra Duarte
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e CEO: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidentes: Carlos R.Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games.*
Cartas: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (11) 3037-4673.
De 2ª à 6ª, das 14h às 19h

Obs.: Caso não queira que sua mensagem seja publicada na revista ou no site *Ação Games* (www.agames.com.br), escreva juntamente com a carta ou e-mail: Não quero minha mensagem publicada.

Atendimento ao Leitor

Tem alguma dúvida sobre o mundo dos videogames? Então entre em contato com a gente agora mesmo. Nas cartas ou e-mails, coloque sempre seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-7012828
De 2ª à 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: wwww.assineabril.com.

Serviço ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.

Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-7042112
De 2ª à 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro.

Para Anunciar

De 2ª à 6ª, das 8h às 22h
São Paulo: (11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

ação games

São Paulo
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-4961 **Publicidade:** tel.: (11) 3037-4074, fax: (11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br **Classificados:** Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º andar, Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003 **Blumenau:** r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília:** SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558 **Campinas:** r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba:** av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis:** av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (48) 222-4709, fax: (48) 224-6228 **Fortaleza:** av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (85) 264-3939 **Goiânia:** r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (62) 241-3756, fax: (62) 281-6148 **Joinville:** Rua Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725 **Londrina:** r. Manoel Barbsa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (43) 321-4885/325-9649 **Porto Alegre:** r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908 **Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (81) 424-3333, fax: 424-3210 **Ribeirão Preto:** r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro:** r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030,telefax: (21) 2513-2348 **Salvador:** av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (71) 341-4992, fax: (71) 341-1765 **Vitória:** av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU' Arte Propaganda e Marketing Ltda telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal- Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral: VEJA • ALMANAQUE ABRIL • SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME • GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE • VITAL
Economia e Negócios: EXAME • VOCÊ S.A. **Automobilismo e Turismo:** QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS • VIAGEM E TURISMO
Esportes: PLACAR **Masculinas:** PLAYBOY • VIP EXAME **Femininas:** CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM • PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA • ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA! MAIS **Decoração e Arquitetura:** CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento: CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 170. Atendimento ao assinante: av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE
Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR
Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-7012828

ANER